SEGUNDA ÉPOCA - Nº10 - JUNIO 2015

YO TENIA UN JUEGO

REPORTAJE: MASTERTRONIC - LUCES Y SOMBRAS




Amigo mío, ¿otra vez viene borracho?
Ablebuti gadafpt pogopingo anbledtu...
Si es que no sé ni para qué pregunto...

SUMARIO

REMEMORANDO

ESPECIAL REMEMBER: ESPINITAS CLAVADAS

REPORTAJE

IMPARTIENDO JUSTICIA

ENTREVISTA

¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?

ZONA ANDROID

JUEGOS DE HOY

EL ABUELO CEBOLLETA



EDITORIAL

Mi primo ya es mayor de edad y aunque respeta que a mí me gusten los píxeles gordos, las 2D y la música chip, él prefiere pasar horas dándole a un Call Of Duty antes que probar un juego clásico; el caso es que ahora tiene un PC nuevo, se ha subido al carro de lo digital y ha descubierto el universo de los videojuegos indie.

Dentro de esta escena existen títulos que podrían pasar perfectamente por superproducciones millonarias, aunque muchos desarrolladores han preferido tomar como influencia los títulos a los que jugaron en su infancia para crear programas que visualmente recuerden a los clásicos.

Hablando con mi primo de los nuevos lanzamientos indie se me ocurrió hacer una sencilla prueba ¡y os aseguro que aluciné con el resultado!

Le dije que iba a enseñarle unos cuantos juegos indie que había descubierto y él aceptó encantado; el primero que puse fue Hammerwatch (lo tenéis analizado en este mismo número) y tras una partida rápida le mostré otros como Jamestown y Völgarr The Viking, ¡pero lo curioso llegó al iniciar un frontend llamado GR-Lida y poner en marcha un juego de MS-Dos sin que él se diera cuenta! Mientras iba iniciando una nueva partida le expuse a mi primo todas las virtudes de aquel juego y tras viciarse un buen rato, ¡alucinó en colores cuando le dije que acababa de dedicarle dos horas de su vida a un título de hacía 20 años! Esta sencilla prueba que podéis realizar a vuestros chavales me llevó a la conclusión de que en ocasiones lo curioso no es lo que nos venden sino de qué forma nos lo ofrecen. - S.G

REDACTORES: Jaime Pérez, Rubén Sánchez, Sara Sánchez, Sergio Gordillo **DISEÑO / MAQUETACIÓN:** Sergio Gordillo
MODELADO / RENDER PERSONAJE 3D: Celia Fermoselle Infante **AYUDANTE DISEÑO PERSONAJE:** Marina Navarro Travesset
WEB: www.yoteniaunjuego.com **TWITTER:** www.twitter.com/yoteniaunjuego **FACEBOOK:** www.facebook.com/yoteniaunjuego
AGRADECIMIENTOS: Alejandro Blanco (El Rincón De Tehache), Asociación Asupiva y Videojuegos Por Alimentos (VxA)

SECCIONES



» REMEMORANDO

Viajamos al pasado para contaros las vivencias, anécdotas y experiencias que tuvimos con los videojuegos que marcaron nuestra infancia.



» ESPECIAL REMEMBER: ESPINITAS CLAVADAS

Revive con nosotros aquellos juegos que en su momento nos dieron un buen disgusto y cuyas consecuencias perduran en el tiempo.



» REPORTAJE: MASTERTRONIC (LUCES Y SOMBRAS)

Nos adentramos en la historia de la compañía Mastertronic y además revisamos sus peores lanzamientos en el ¡top 30 mugretronic!



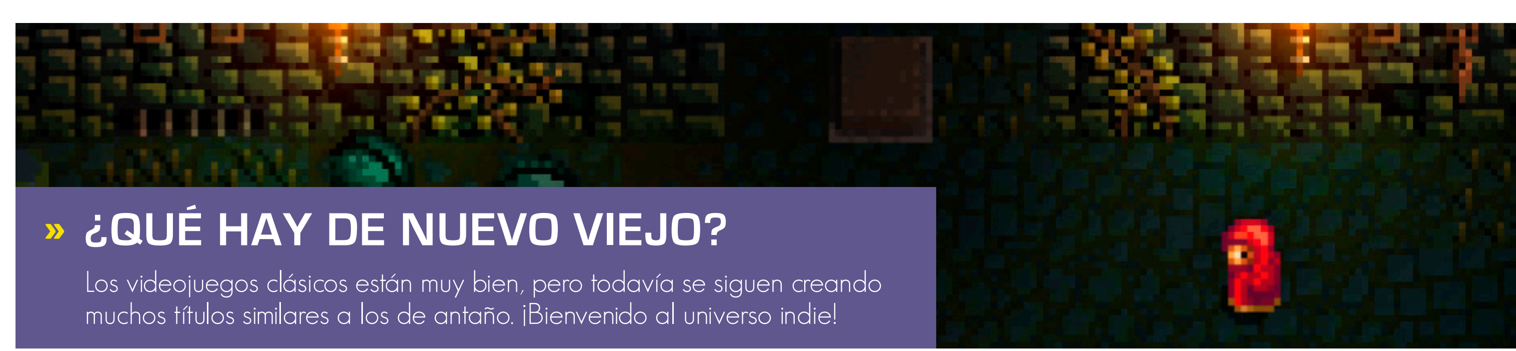
» IMPARTIENDO JUSTICIA

Algunos juegos cayeron en el olvido sin haber tenido su minuto de gloria. ¡Chuck Norris ha seleccionado algunos para que los revisemos!



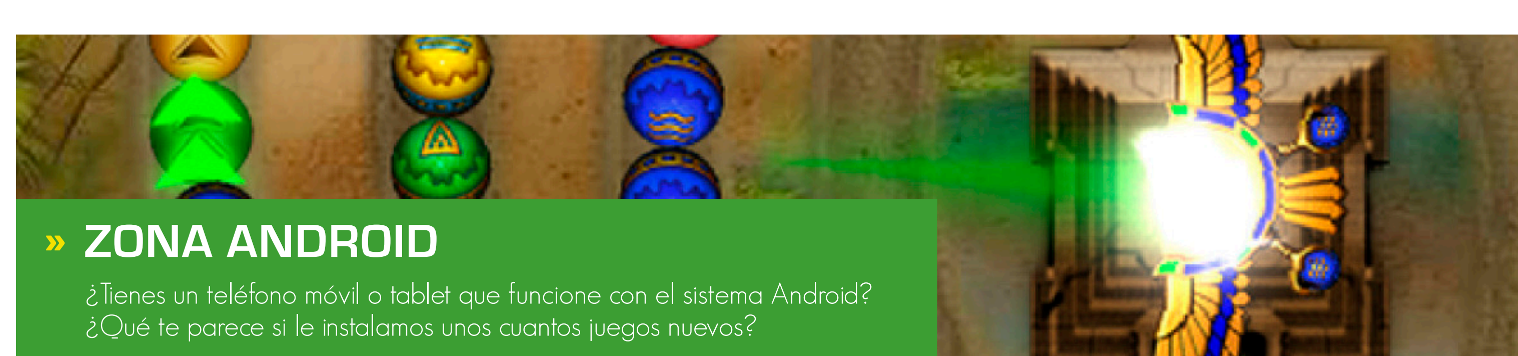
» ENTREVISTA

Alberto J. González ha participado en casi un centenar de juegos y fue uno de los miembros fundadores de Bit Managers. ¡Entérate de todo!



» ¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?

Los videojuegos clásicos están muy bien, pero todavía se siguen creando muchos títulos similares a los de antaño. ¡Bienvenido al universo indie!



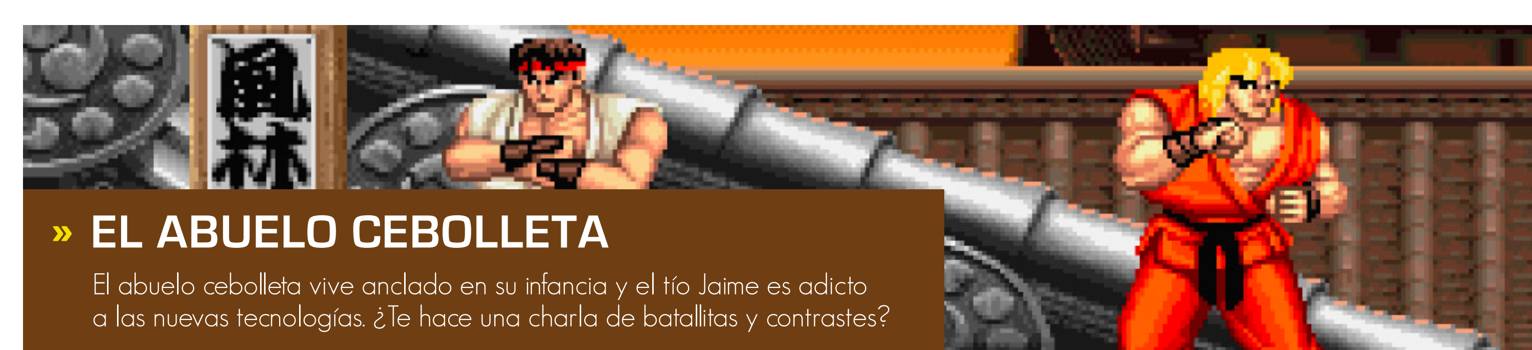
» ZONA ANDROID

¿Tienes un teléfono móvil o tablet que funcione con el sistema Android? ¿Qué te parece si le instalamos unos cuantos juegos nuevos?



» JUEGOS DE HOY

Puede que los títulos a los que actualmente jugamos se consideren retro en el futuro. ¡Hoy serán novedades pero mañana parte del pasado!



» EL ABUELO CEBOLLETA

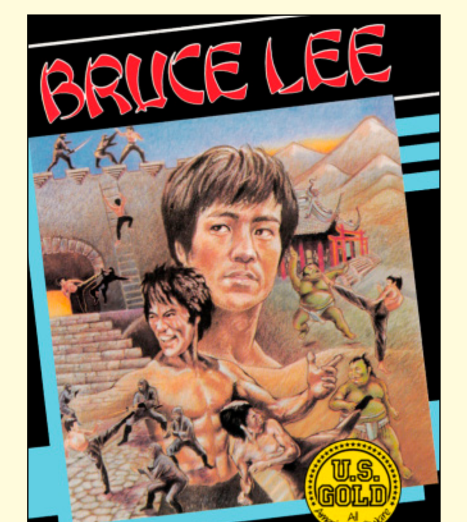
El abuelo cebolleta vive anclado en su infancia y el tío Jaime es adicto a las nuevas tecnologías. ¿Te hace una charla de batallitas y contrastes?

BRUCE LEE

Las partidas en casa de mi amigo Carlos siempre eran especiales y es que tenía un Schneider CPC (que se distribuían en Alemania, Austria y Suiza) en vez de un Amstrad. Aún hoy sigo sin saber cómo llegó a conseguir aquel modelo que no se vendía en nuestro país pero en cualquier caso, lo especial de jugar con él en su casa era que transformábamos y reinventábamos todos los juegos a nuestro antojo. Nos encantaba jugar al Bruce Lee en aquel Schneider con el contacto defectuoso que amenazaba con apagarse a cada movimiento brusco y por supuesto, también imitábamos los famosos gritos de Bruce a cada salto.

Es más... los enemigos pasaron de ser un ninja y un luchador de sumo a convertirse en "la vacaburra que bosteza" y "la vieja del palo", que nos quería arrear en el costillar porque le estábamos pisando lo fregado.

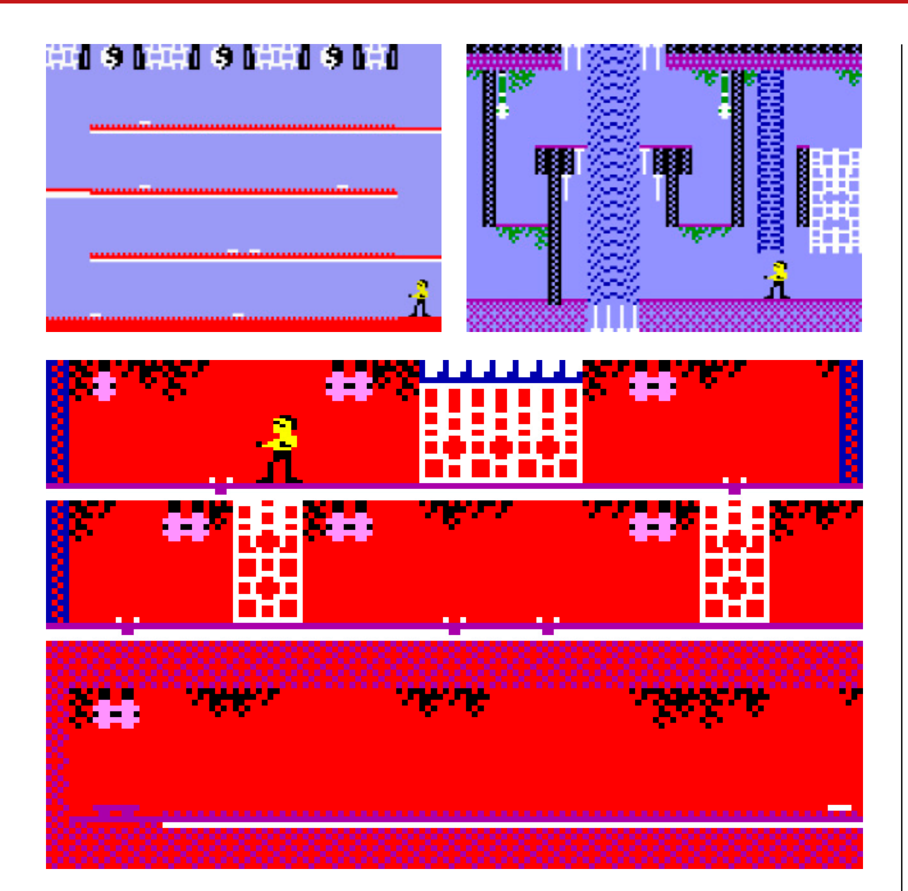
Creo que nunca llegamos a ver el final del juego ¡aunque tampoco es que hiciese falta porque igualmente



ACCIÓN

- » **DESARROLLA:** DATASOFT
- » **DISTRIBUYE:** U.S. GOLD
- » **AÑO:** 1984
- » **PLATAFORMA:** AMSTRAD CPC
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1-2





nos ofreció muchísimas horas de diversión! El objetivo del juego es guiar a Bruce Lee a través de una fortaleza propiedad de un mago que posee enormes riquezas y el secreto de la inmortalidad; ¡como para no liarse a mamporros con esos tesoros esperándote!

Bruce Lee es un juego de gráficos muy simples, esto se debe a que inicialmente se creó para la consola Atari, y posteriormente, a partir de la versión original se realizó la conversión para los distintos formatos domésticos. Pese a este lastre, su desarrollo te enganchará porque es muy sencillo manejar a Bruce Lee a lo largo de las distintas pantallas mientras vas recogiendo unos farolillos que te abrirán nuevos caminos; ¡no te olvides ni uno o tendrás que retroceder y volver a buscarlo!

Si los gráficos son simples, los efectos sonoros lo son aún más, ya que únicamente podrás escuchar una pequeña melodía en el menú inicial y unos repetitivos efectos de sonido cada vez que consigas un objeto o le sueltes un tortazo a alguno de tus enemigos.

Tendrás que ser muy habilidoso tanto saltando de plataforma en plataforma como luchando, pues los enemigos no te perdonarán ni un solo error y te restarán una vida a la mínima oportunidad. Los saltos son todavía más complicados y tendrás que tener especial cuidado con las pantallas en las que surgen rayos del suelo... ¡son las más difíciles con diferencia!

Pese a las adversidades, ¡seguro que acabas logrando tu objetivo! Bruce Lee es un juego que recompensa la insistencia... de hecho, a cada partida conseguirás llegar un poco más lejos hasta que alcances finalmente la inmortalidad. También pasarás por momentos en los que te parecerá casi imposible avanzar y será entonces cuando tengas que recordar las palabras mágicas: be water, my friend! - R.S

Una mecánica tan simple y fácil de asimilar asegura que este Bruce Lee nunca pase de moda. Todavía es muy jugable y te invita a adentrarte en sus secretos para conseguir la inmortalidad. ¡Ayuda a Bruce Lee a alcanzar su objetivo y de paso llévate un tesoro!

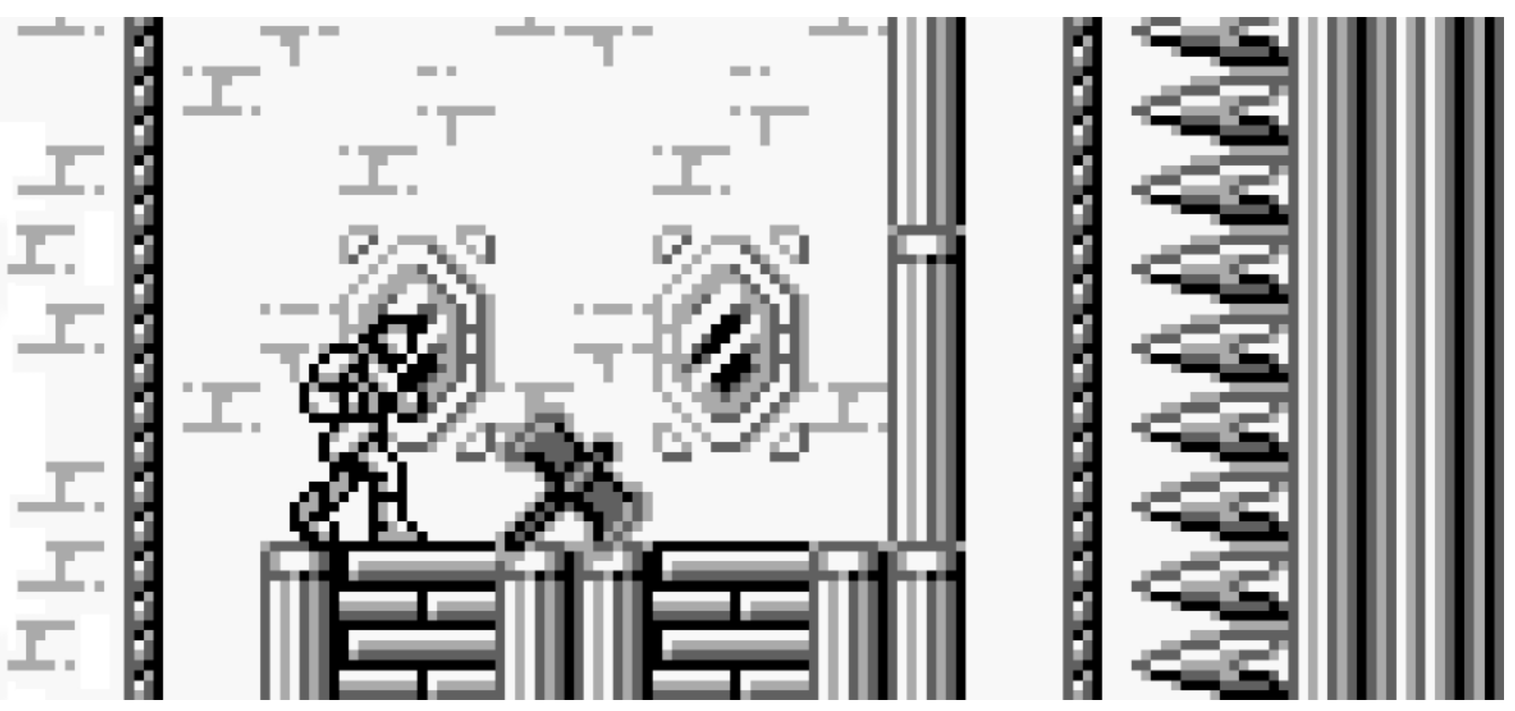


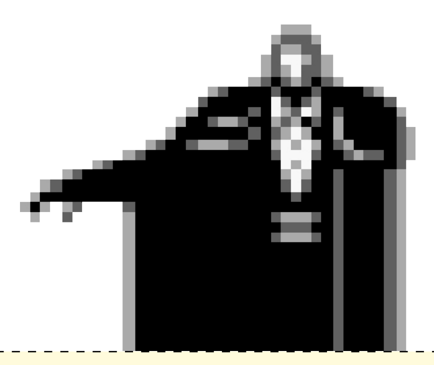
EL ABUELO CEBOLLETA

- Si te gusta este juego puedes probar también Conan y Zorro, pues ambos repiten equipo de programación, distribuidor y protagonista famoso y carismático, aunque Conan sólo podrás disfrutarlo en Atari, Apple y Commodore 64.
- Hay un truco para conseguir 99 vidas y facilitarte mucho el juego: en la única pantalla donde te dan una vida extra puedes entrar y salir continuamente y recoger una cada vez.
- Existe también otro truco para atrevesar paredes: consiste en pegarse lo más posible a una de ellas (siempre y cuando tenga una habitación contigua) y agacharse... ¡como el sprite de agachado es más ancho, el detector de colisiones interpretará que has pasado a la siguiente pantalla!

PUNTUACIÓN 70

GRÁFICOS	●●●●●●
SONIDO	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●●●●●
DURACIÓN	●●●●●●●●





CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE

Como todos sabéis, el precio de los juegos en cartucho siempre ha sido bastante elevado, así que ya podréis imaginar mi cara de asombro cuando un compañero del colegio me dijo que en el rastro de Madrid había un puesto dedicado a comprar, vender e intercambiar videojuegos.

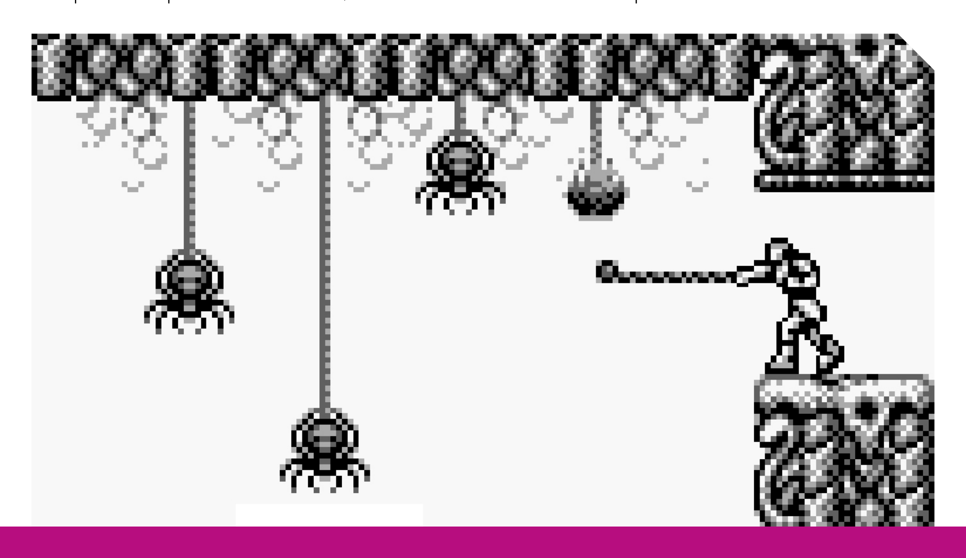
Llegó el domingo y me desperté muy temprano para intentar convencer a mi padre de que me llevase, pero la cosa pintaba difícil porque estábamos en plena época navideña, hacía un frío del carajo y para colmo llovía a mares. No sé cómo me las apañé pero el caso es que finalmente accedió a llevarme; una hora después estábamos por allí… ¡aunque todavía quedaba encontrar el famoso puesto!

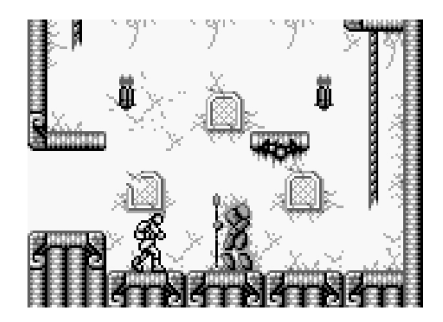
Como no teníamos prisa nos fuimos a dar una vuelta y de pronto, al girar en una esquina vimos a un montón de chavales agolpados con cara de felicidad suprema; sin duda, aquel era el puesto que buscábamos. Ese día me hice con mi primer Castlevania.



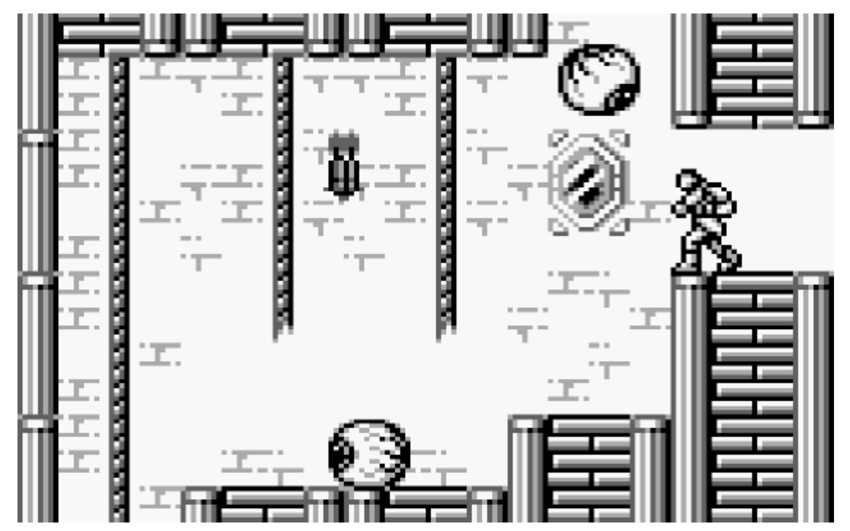
ACCIÓN

- » **DESARROLLA:** KONAMI
- » **DISTRIBUYE:** KONAMI
- » **AÑO:** 1992
- » **PLATAFORMA:** GAME BOY
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1







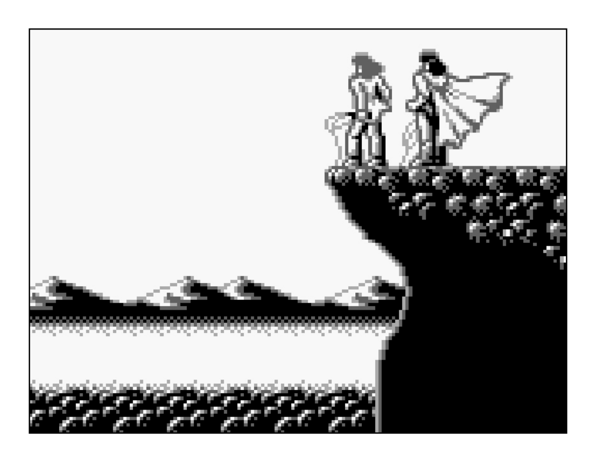


15 años han pasado desde que Drácula fuese derrotado en el juego The Castlevania Adventure de Game Boy. Ahora, además de haber resurgido de sus cenizas cual Ave Fénix, Drácula ha decidido raptar al joven Soleiyu Belmont para controlar sus pensamientos... de esta forma, lo utilizará para defender el castillo donde se oculta y lo pondrá en contra de Christopher, ¡su propio padre!

Tu objetivo principal será localizar a Soleiyu, decirle cuatro verdades y conseguir que vuelva a ser el mismo de siempre; eso sí, en este juego ya te voy adelantando que todo funciona bajo el lema "la letra con sangre entra", así que ten cuidado porque tu hijo no te lo pondrá fácil: ¡aunque su mente está siendo controlada por Drácula, sus habilidades como cazavampiros siguen latentes! Cuando lo encuentres recuerda que no irá directo a tus brazos... de hecho, habrá que darle unos cuantos latigazos para que entre en razón.

El castillo de Drácula permanece oculto en el fondo de un enorme lago y sólo emergerá si consigues superar el reto que proponen los castillos Cristal, Nube, Planta y Roca a ritmo de unas estupendas melodías; en ellos te esperan un montón de obstáculos: plataformas móviles, bloques de hielo, cuerdas entrecortadas, zonas atestadas de pinchos, etc; y la cosa no queda ahí... ¡también debes combatir a todos los enemigos que se crucen en tu camino!: ojos gigantes, hombres de fango, esqueletos, arañas venenosas e incluso caballeros sin cabeza. ¡Ah!, y al final de cada castillo tendrás que vértelas con un jefe final. Para combatir a tus rivales dispones de un látigo sagrado llamado Vampire Killer que podrás mejorar hasta dos veces si consigues los power-ups que hay escondidos en los candelabros; al romperlos, también encontrarás hachas y agua bendita que podrás usar tantas veces como corazones recojas. Drácula, ¡no huyas que van a por ti! - S.G

Hay juegos por los que no pasa el tiempo y este es uno de ellos: los gráficos son muy variados, cada castillo cuenta con un jefe final, la música se te queda grabada a fuego y aunque el combate contra Drácula se las trae, es un título divertidísimo y muy rejugable.



EL ABUELO CEBOLLETA

- Arranca el juego y accede al panel de contraseñas. ¡Aquí tienes todos los trucos!

Desbloquea el jukebox.

Comienzas con 9 vidas.

Activa el modo difícil.

Primer castillo completado.

Dos castillos completados.

Tres castillos completados.

Castillo de Drácula (Zona 1)

Castillo de Drácula (Zona 2)

Lucha contra Drácula.

PUNTUACIÓN 95

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DURACIÓN

EQUINOX

El paso de los 8 a los 16 bits en mi caso fue bastante tardío: en España las consolas de 8 bits ya tuvieron unas ventas bastante modestas, sobre todo si las comparamos con el desembarco de Super Nintendo y Megadrive, que revolucionaron el mercado patrio; aún así, en mi casa el MSX reinó durante más años de los que le hubiese correspondido y fue sustituido directamente por un ordenador Pentium (sin comprar ninguna consola de por medio). Por suerte, no me puedo considerar ajeno a las consolas de los años 90 porque tuve un buen amigo con el que pude compartir largas tardes de videojuegos. Cuando le conocí, él ya había abandonado la NES y se había agenciado una Super Nintendo, aunque posteriormente la sustituiría por una N64. ¡Era un nintendero de pro!

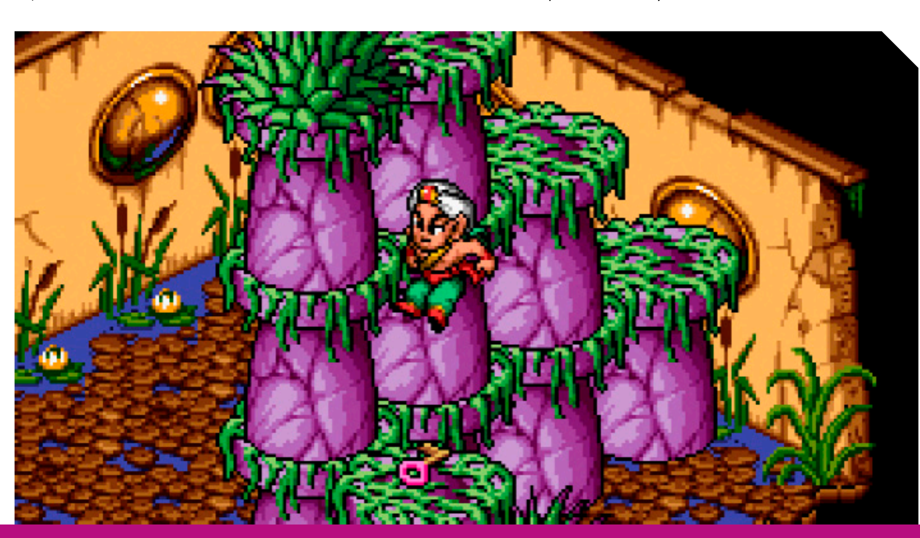
En cualquier caso, pese al enorme éxito que cosechaban los nuevos títulos que iban apareciendo, yo seguía recordando y jugando algunos de los viejos clásicos de 8 bits, cuyas mecánicas parecían ya obsoletas.





PLATAFORMAS / PUZZLE

- » **DESARROLLA:** SOFTWARE CREATIONS
- » **DISTRIBUYE:** SONY IMAGESOFT
- » **AÑO:** 1993
- » **PLATAFORMA:** SUPER NINTENDO
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1









Por eso, di un salto en cuanto mi amigo señaló el Equinox y me dijo que era como Batman y Head Over Heels... ¡tenía que probar aquel juego! Efectivamente, la magia de los títulos de plataformas con perspectiva isométrica había vuelto a atraparme.

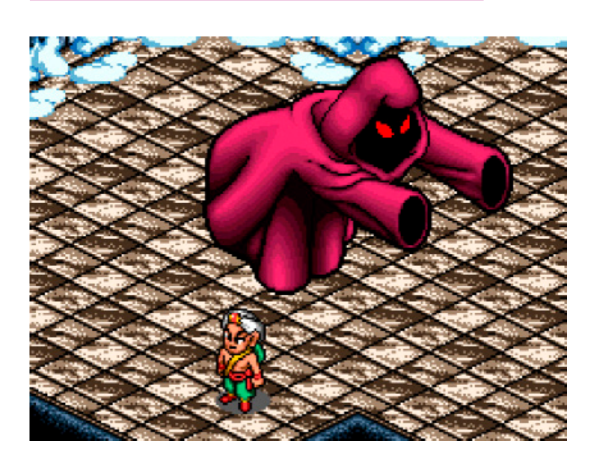
Eran otros gráficos, otro tiempo y otro modo de jugar en el que se permitía grabar el avance cada poco tiempo facilitando la aventura... ¡Equinox fue como recibir un agradable golpe de nostalgia y en los siguientes días no hice otra cosa más que intentar completar el juego!

En Equinox tendrás la misión de rescatar a Shadax, un mago que la hechicera Sonia ha apresado y retenido en el palacio de hielo. Para liberarle, deberás encarnar a Glendaal, su hijo menor, diestro en el uso de las armas y la magia. Para lograr tu objetivo tendrás que recorrer ocho mundos... ¡pero al principio serán inaccesibles!

Para abrir el camino que te llevará al siguiente mundo debes recorrer los pasillos subterráneos en busca de 12 tokens, que en esta ocasión son unas pequeñas esferas azules. Una vez las tengas todas en tu poder ¡se activará un hechizo que te permitirá combatir contra el guardián del mundo!

A lo largo de la aventura encontrarás hechizos que son de gran utilidad en el combate, y aunque dispones de cuchillos para combatir a tus enemigos, también encontrarás otras armas más potentes y con mayor cadencia de disparo. Además de la fuerza bruta es imprescindible que uses la cabeza, ¡que no está ahí sólo para llevar la boina!; por ejemplo, vas a encontrarte con bloques que debes empujar de forma lógica para resolver distintos puzles o facilitar saltos imposibles. El reto no es sencillo, pero al menos se puede guardar la partida cada poco tiempo. ¡Completar el juego sólo es cuestión de paciencia! - R.S

La idea de revivir viejos clásicos con más opciones, gráficos y sonido mejorados es indescriptible. Equinox es un juego algo olvidado dentro del catálogo de la Super Nintendo, pero es totalmente jugable a día de hoy y sigue suponiendo un reto.



EL ABUELO CEBOLLETA

- Equinox es la segunda parte de Solstice -The Quest For The Staff Of Demnos-, juego aparecido en 1990 para la NES; no en vano, en Japón es conocido como Solstice II.
- Shadax, el mago al que hay que rescatar en Equinox, era el protagonista de Solstice.
- Su perspectiva isométrica, tan de moda en ordenadores de 8 bits y en juegos europeos, fue lo que más criticó la prensa especializada japonesa tachándola de confusa.
- Si quieres ser invulnerable únicamente tienes que pulsar la siguiente combinación de botones en la pantalla de título: L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R. Tras este galimatías, sabrás que lo has hecho correctamente si la zona de selección se vuelve de color verde.

PUNTUACIÓN 85

GRÁFICOS	●●●●●●●●●
SONIDO	●●●●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●●●●●
DURACIÓN	●●●●●●●●

NEMESIS 2

Nemesis había caído bajo mis pies y ya necesitaba un nuevo reto con el que demostrar mi pericia a los mandos de la Vic Viper, así que tocaba abordar la nave Metalion de la segunda parte.

Le devolví el juego a mi amigo a la vez que le pedía la segunda parte. Me lo dejó con una advertencia: <<éste es mucho más difícil>> y yo, seguro de mí mismo, casi ni le escuché. Lo único que quería era llegar cuanto antes a casa e introducir aquel cartucho en el slot 1 de mi Sony MSX.

Cuando encendí el ordenador casi me llega la mandíbula al suelo: la introducción ya era espectacular... sobre todo destacaba un sonido como el que nunca antes había escuchado en mi MSX, y luego se me pusieron los ojos como platos viendo aquella exhibición gráfica.

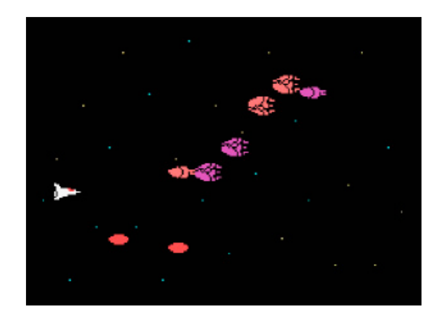
Mi amigo tenía razón... aquel juego era mucho más complicado que su predecesor porque el sistema de colisiones estaba ajustado al milímetro. En cualquier caso yo no le tenía miedo a

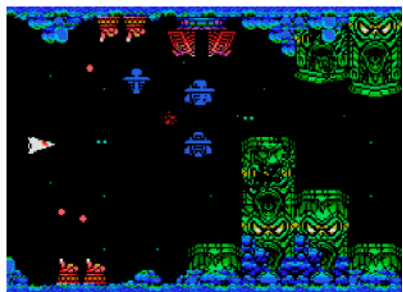


SHOOT 'EM UP

- » **DESARROLLA:** KONAMI
- » **DISTRIBUYE:** KONAMI
- » **AÑO:** 1987
- » **PLATAFORMA:** MSX
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1-2









nada y es que por aquel entonces tenía unos reflejos que me permitían esquivar cualquier nube de balas... por eso, sólo tarde una semana en volver a hablar con mi amigo y decirle <<déjame el siguiente>>.

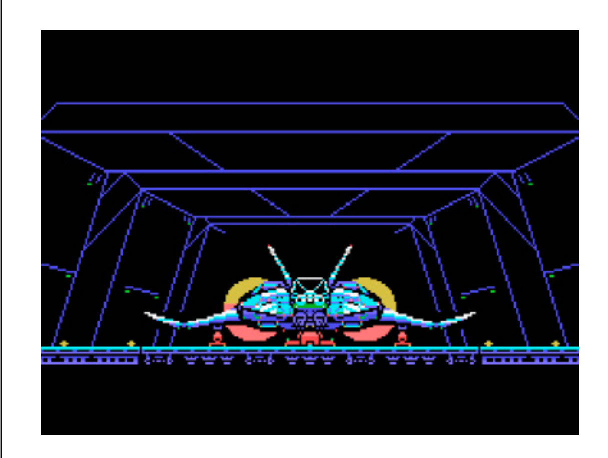
En esta segunda parte tendrás que enfrentarte al Dr. Venom y a toda su flota, pues ha conseguido conquistar siete planetas gracias a su alianza con los maléficos Bacterion. ¡Encarnando a James Burton deberás liberar a los planetas y capturar al malvado Dr. Venom! Eso sí, se ve que tu emperador Lars XVII ha de tener las arcas bajo mínimos ¡porque tendrás que afrontar la misión tú solito!

Nemesis 2 supera en todos los aspectos a su predecesor: el primer Nemesis tenía el mérito de funcionar en un cartucho sin chip adicional ni memoria extra, por lo que podía ser pasado a cinta sin dificultad, pero es que Nemesis 2 traía un chip de sonido que permitía disfrutar de ocho voces polifónicas... ¡toda una orquesta para tu MSX conformada por inolvidables melodías que te recomiendo escuchar en cuanto puedas!

¿Y los gráficos?, ¡pues alucinantes, variados y muy coloridos! Los siete mundos que incluye el juego son totalmente diferentes entre sí, con una gran personalidad y un reto distinto cada vez. Es casi imposible conseguir mejores gráficos en un MSX ¡y en cualquier ordenador de 8 bits!

Si eres capaz de atravesar un planeta tendrás que superar un último reto: ¡derrotar a un enemigo final que no te dejará ni respirar! Si esto te parece poco ¡podrás darle una segunda vuelta al juego!; sí, atravesarás de nuevo todos los planetas, se elevará el nivel de dificultad y llegarás a la verdadera fase final ¡que es un auténtico infierno! ¿Quién dijo que sería una misión sencilla ponerte en la piel de James Burton?! - R.S

La saga Nemesis jamás morirá: su jugabilidad se mantiene intacta a día de hoy y sigue siendo una delicia adentrarse en los distintos mundos esquivando las balas enemigas. Eso sí, te aseguro que no es nada sencillo completar este juego así que... ¡dale duro!



EL ABUELO CEBOLLETA

• Con el cartucho de Q-Bert insertado en el segundo slot de tu MSX pulsa F1 y teclea estas palabras seguidas de ENTER para conseguir varias mejoras:

LARS18TH - Armas a tope.

METALION - Te vuelves invencible, aunque el efecto sólo dura 45 segundos.

NEMESIS - Avanzas a la siguiente pantalla.

• Konami prohibe explícitamente la distribución de sus juegos pero todavía es posible encontrar una versión enhanced de Nemesis 2; se trata de una versión parcheada que suaviza el scroll en ordenadores MSX2+ y añade algunas mejoras extra para el resto de modelos de este sistema.

PUNTUACIÓN



- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DURACIÓN



STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

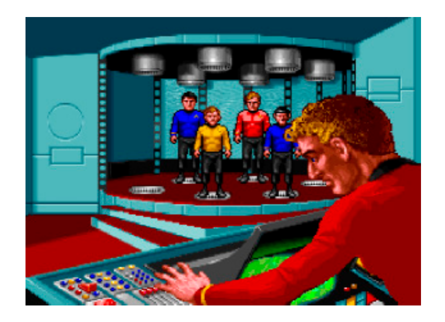
Todas las aventuras que se publicaron en 1992 competían con la excelente Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, así que me considero un privilegiado por haber comprado Star Trek -25th Anniversary- a los pocos días de su salida. Hasta entonces jamás había visto un capítulo de la serie, y mi intento de ver una de las películas resultó ser una experiencia soporífera debido a mi juventud. Unos años después el destino cruzó mi vida con la de José Daniel, un buen amigo y seguidor del universo de Star Trek. De él aprendí (entre otras muchas cosas) a entender y valorar la filosofía que hay tras esta franquicia para disfrutarla como se merece.

Star Trek -25th Anniversary- lleva la acción a los últimos años de servicio del USS Enterprise con el capitán Kirk al mando. Tranquilo, no echarás de menos al resto de la tripulación: Uhura, Scotty, el Dr. McCoy, Spock, Sulu y Chekov desfilarán ante el jugador, cada uno haciendo gala de sus habilidades, y lo que es más importante...



AVENTURA GRÁFICA

- » **DESARROLLADOR:** INTERPLAY
- » **DISTRIBUIDOR:** INTERPLAY
- » **AÑO:** 1992
- » **PLATAFORMA:** PC (DOS)
- » **FORMATO:** CD - 3 ½
- » **JUGADORES:** 1







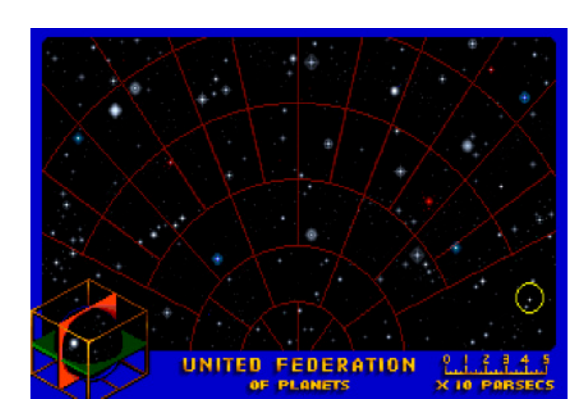
de su personalidad; por ejemplo, el Sr. Spock no desaprovechará ocasión alguna para hacer gala de su fina ironía… incluso presenciarás pequeños encontronazos dialécticos entre el vulcaniano y el Dr. McCoy, igual que en la serie. En este sentido te aconsejo que agotes todas las posibilidades de diálogo, porque si te limitas a completar el juego sin explorar más allá, te perderás una multitud de guiños y detalles que agradarían a cualquier seguidor.

El juego está estructurado en siete episodios que funcionan como pequeñas aventuras independientes; al completar cada uno, el programa te otorgará una puntuación que depende tanto de tu eficacia al resolver los puzles como de cuántos hayas solucionado y de las consecuencias de tus acciones. Esto quiere decir que hay diferentes maneras de afrontar las situaciones, y es un detalle que invita a rejugar cada misión para probar cosas diferentes.

Una vez acabado el juego obtendrás una valoración global que de ser baja puede suponer incluso el relevo del capitán Kirk.

Además del clásico desarrollo de una aventura gráfica, el juego también aporta un simulador de combate espacial cuando te encuentras a bordo del Enterprise. El movimiento resulta algo tosco, pero es una gozada perseguir al enemigo mientras levantas los escudos, disparas los torpedos de fotones u ordenas a Scotty que redirija la energía de emergencia y repare los sistemas dañados. No echarás nada en falta: los sabios consejos del Sr. Spock y su tricorder, el escáner del Dr. Leonard McCoy, el apoyo de Sulu por radio, las pistolas phaser con sus dos posiciones para aturdir o matar… ¡todo está ahí!, sumando un detalle tras otro hasta conformar un juego entretenidísimo que a mi parecer, hace justicia a un universo tan vasto como el que nos ocupa… ¡y eso no era tarea fácil! - J.P

Falta mayor fluidez en la simulación de combate, pero afortunadamente esta mecánica no abunda durante el juego. Como aventura gráfica se codea con las mejores y captura el alma y carácter de Star Trek como ningún otro juego anterior o posterior a él.



EL ABUELO CEBOLLETA

- Debes saber que existe una versión en CD que añade como novedad las voces de los actores de la serie original.
- Aunque el juego conmemoraba el 25 aniversario de la serie original, su versión para PC salió con medio año de retraso, y la de Amiga ¡casi tres años después!
- Las aventuras de la tripulación del USS Enterprise finalizan en Star Trek -Judgement Rites-.
- Al final de cada capítulo obtendrás mayor puntuación si resuelves las situaciones mediante la diplomacia que con las armas, ¡aunque si eres de gatillo fácil siempre podrás usar el phaser!
- Los juegos basados en Star Trek abarcan géneros tan dispares como la aventura conversacional, el trivial e incluso un pinball.

PUNTUACIÓN 85

GRÁFICOS	●●●●●●●●●
SONIDO	●●●●●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●●●●
DURACIÓN	●●●●●●●●

TOKI

Un fin de semana, tras regresar de un agradable paseo en bici por el parque de Polvoranca, mi padre y yo paramos en una pequeña tasca que estaba cerca de casa a fin de calmar la sed; aquel sitio era famoso porque al pedir algo de beber, el dueño siempre ponía de tapa dos huevos cocidos calentitos... algo que era comprensible para acompañar una cerveza o un refresco, aunque resultaba curioso ver las reacciones de aquellos a los que también les caía la tapa al pedir café o cola-cao.

En cualquier caso, aquel sitio para mí se convirtió en sacrosanto desde un primer momento, y no fue precisamente por la posibilidad de bucear entre los kilos de serrín que inundaban el local, sino por la recreativa que descansaba en una esquina. En el portatazos que llevaba en la riñonera y que usaba como monedero me encontré 50 pesetas, así que como mi padre me invitó a un batido de chocolate (que llegó acompañado de dos huevos cocidos), yo me pulí la pasta estrenándome en la máquina Toki.

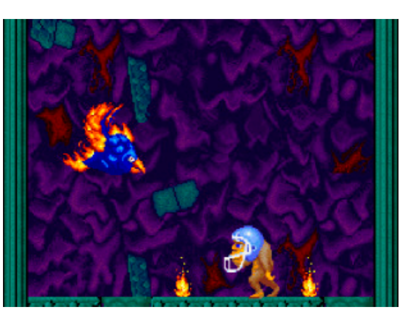


ACCIÓN

- » **DESARROLLA:** TAD CORPORATION
- » **DISTRIBUYE:** TAD CORPORATION
- » **AÑO:** 1989
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1









Aún estando exhausto ¡había que priorizar!, así que como hubiese decidido cualquier niño de aquella época, la prioridad fue dejar la bebida y la tapa olvidadas en una mesa que había al lado de la recreativa a fin de aceptar un reto de proporciones bíblicas: ¡averiguar hasta donde podía llegar con mis dos monedas de 25 pesetas!

El juego trata de un fornido Tarzán de los bosques que está dando un agradable paseo con su novia cuando de repente, aparece un hechicero que rapta a la chica y a él lo convierte en mono; vamos, lo que habitualmente suele ocurrir cuando vas con tu pareja a dar una vuelta por el campo.

Supongo que debido a las prisas y a la tensión del momento, el conjuro no fue totalmente efectivo, motivo por el cual nuestro joven primate tiene una extraordinaria habilidad: ¡escupir bolas que usará para combatir a sus enemigos en un total de 6 larguísimas fases!

A lo largo de la aventura irás encontrando ítems que te proporcionarán mejoras de duración limitada como unas zapatillas con las que saltar mucho más alto o un casco de rugby, que te protegerá de golpes en la cabeza. ¡Ah!, te recomiendo que revises muy bien los decorados porque hay alguna que otra vida extra escondida.

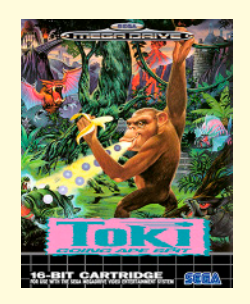
Tus escupitajos, aunque son ilimitados, también cuentan con mejoras... así pues, durante unos momentos podrás disparar bolas más grandes, fuego, una ráfaga de bolas entrecruzadas, una llamarada que se va recargando y hasta un trío de bolas que cubren un ángulo más amplio para así llegar a un mayor número de enemigos.

Al final de cada nivel tendrás que enfrentarte a jefes tan variopintos como un chamán, un fantasma, un mamut e incluso a una especie de mojón con patas. ¡Todo sea por rescatar a tu chica de las garras del malvado hechicero!

Toki recuerda en parte a aquellos títulos en los que cada partida que echabas te convertía en mejor jugador. La primera vez que veía a los amigos jugar, todos repetían lo mismo: <<este mono anda muy despacio>>; sólo había que esperar a que les mataran tres veces seguidas para oír cómo se retractaban de sus palabras.



EL ABUELO CEBOLLETA



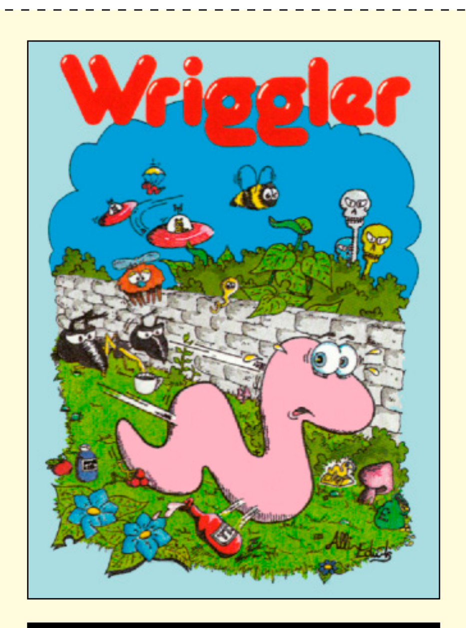
- El juego Toki -Going Ape Spit- fue lanzado para la Mega Drive en el año 1991. Tanto su historia como la mayor parte de los jefes finales fueron extraídos de la recreativa... ¡pero los niveles son diferentes!
- Toki tuvo versiones para Atari ST, Amiga, Commodore 64, Lynx y NES.
- El juego contó con una versión de Spectrum que por desgracia, nunca llegó a ver la luz.
- El grupo de desarrollo Golgoth Studios lleva años trabajando en un remake de Toki. ¡Estamos ansiosos por ver cómo ha quedado!

PUNTUACIÓN 88

- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DURACIÓN

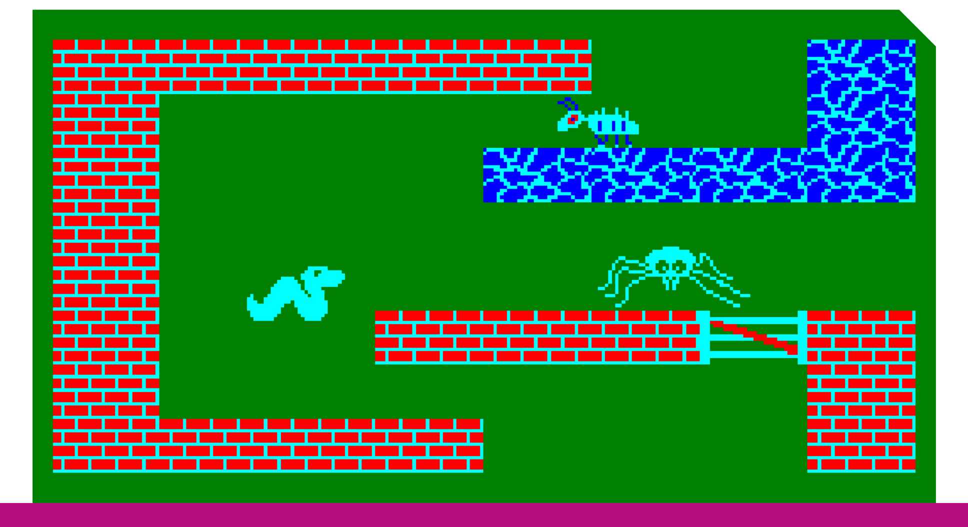
WRIGGLER

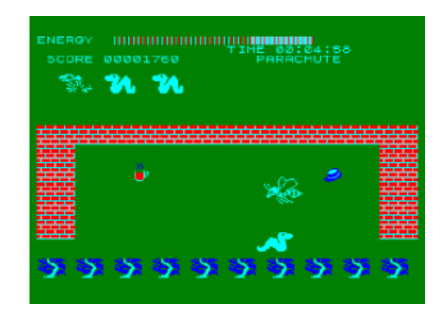
Las tardes de los sábados de mi infancia saben a bocata de nocilla y suenan a canciones de D'Artacán y La Vuelta Al Mundo De Willy Fog; el telediario de las tres de la tarde era la soporífera pero inevitable antesala a los dibujos animados que siempre le seguían: El Inspector Gadget, Dragones y Mazmorras, Isodoro y tantos otros. Tras los dibujos, empezaba el cine de Primera Sesión, donde seguro que echaban buenas películas, pero yo tenía un plan mejor para continuar con la diversión: llegaba el momento de la visita semanal a casa de mi primo mayor, que vivía bastante cerca, y además tenía un Amstrad CPC cuya unidad de disco me maravillaba por la velocidad con la que cargaba los juegos en comparación con el lento casete de mi Spectrum. Había que entrar con mucho cuidado en su habitación porque mi primo también era aficionado a los puzles y siempre tenía por el suelo alguno de varios miles de piezas a medio hacer. A lo largo de varios años jugué allí a incontables títulos de Amstrad, a veces junto a mi primo



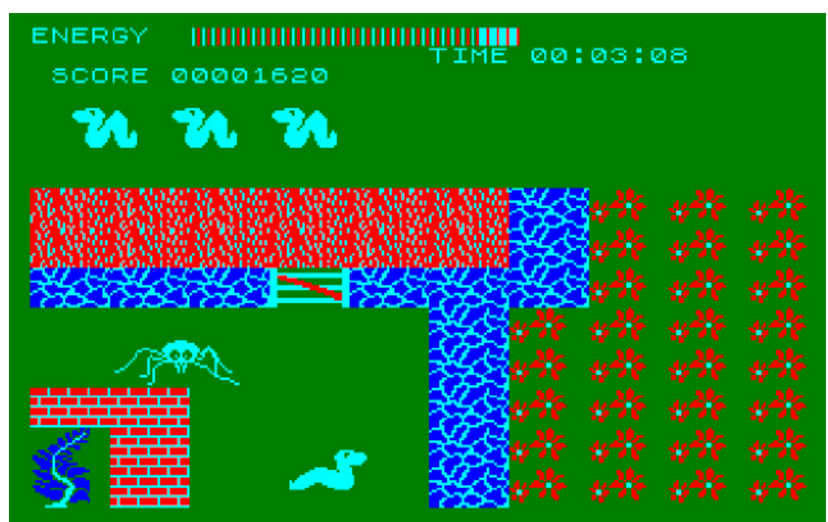
CARRERAS / LABERINTOS

- » **DESARROLLA:** ROMANTIC ROBOT
- » **DISTRIBUYE:** DEVONSHIRE HOUSE
- » **AÑO:** 1985
- » **PLATAFORMA:** AMSTRAD CPC
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1









Óscar, y en otras ocasiones yo solo mientras su vecino Dani y él se esforzaban para encajar alguna pieza del rompecabezas que invadía tres cuartas partes del suelo. El primer título que recuerdo es Wriggler, aunque para mí siempre fue "el juego de los gusanos". He tenido que repasar un set completo de pantallazos de Amstrad para encontrarlo... ¡ya había perdido la esperanza cuando iba por la letra W y de pronto di con él!

Una competición de gusanos es la excusa perfecta para plantear un laberíntico juego de carreras para el que se diseñaron nada menos que 256 pantallas. Hay cuatro áreas diferenciadas: el jardín donde da comienzo la carrera, la llanura, las profundidades y la mansión. La dificultad del juego es alta, principalmente debido a la extensión del mapeado (es recomendable dibujarse un mapa). Los enemigos se mueven en trayectorias predefinidas, así que no te costará evitar su contacto, ¡pero ten especial cuidado con las arañas! La mala noticia es que tu barra de salud decrece constantemente, pero como contrapartida, los objetos que hay diseminados aquí y allá te harán la vida más fácil proporcionándote puntos (por ejemplo las bolsas de dinero) o energía (como es el caso de los cereales o la fruta). Debes saber además que hay unas llaves que necesitarás tener en la última fase para superar el juego, ¡pero su localización corre de tu cuenta!

Wriggler es un típico juego de mediados de los 80, con gráficos sencillos y fondos de color plano, pero muy desafiante y con algunos detalles curiosos; por ejemplo, podrás ver tu lápida en el lugar donde perdiste una vida, tal y como ocurre por ejemplo en Atic Atac. Si eres observador comprobarás que la admiración que los autores de Wriggler sentían hacia Ultimate también se palpa en el parecido del protagonista con los gusanos de Pssst. - J.P

Para enfrentarte a Wriggler en la actualidad no debes esperar ningún tipo de complejidad argumental o en su desarrollo. Recomendado siempre que no te abrume la amplitud de su mapeado y si eres de los que disfrutan del desafío que supone un buen laberinto.





EL ABUELO CEBOLLETA

- Wriggler fue la creación de dos gemelos de quince años durante sus vacaciones de verano. Uno de ellos, Allin Kempthorne, acabaría siendo dibujante en el periódico The Sun y un conocido cómico y actor de series en Reino Unido.

- Diseñaron el mapa sobre cuartillas que pegaban a la pared de su cuarto, pero había tantas pantallas que empapelaron incluso el techo, ¡y a veces se caían sobre ellos mientras dormían!

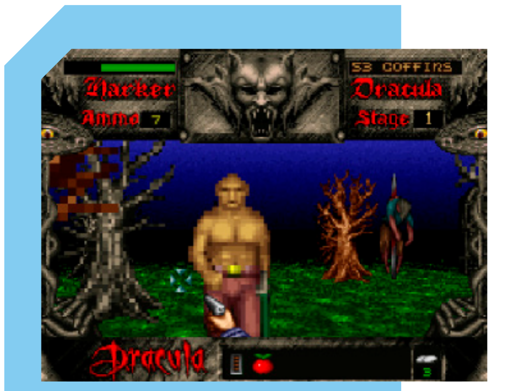
- La cara B del cassette de la versión Spectrum contiene una composición instrumental basada en el juego titulada "Moons Of Jupiter".

- No confundas este Wriggler con otro título homónimo publicado el mismo año por Blaby Computer Games: este último es un clon del juego Centipede.

PUNTUACIÓN 78

- GRÁFICOS ●●●●●●
- SONIDO ●●●●●●●
- JUGABILIDAD ●●●●●●●●
- DURACIÓN ●●●●●●●●●●

BRAM STOKER'S DRACULA





No cabe duda de que mi tía Mari acertó al regalarme el Bram Stoker's Dracula de PC. Desconozco si la idea fue suya o si mis padres le sugirieron comprar ese juego para mi cumpleaños; sea como fuere, yo alucinaba por entonces con la reciente película de Coppola. Mi afición por el sangriento conde debió comenzar cuando a principios de los años 80, TVE emitió un anime de Drácula dentro del programa Mazapán de Teresa Rabal, una película que he podido ver de nuevo recientemente y sólo os diré una cosa: ¡qué bonito se veía todo a través de los ojos de la infancia!

Mi fiesta de cumpleaños terminó, todos se fueron y llegó el esperado momento de disfrutar de los regalos, ¡sobre todo del juego de Drácula! Una vez instalado lo ejecuté y me devolvió un mensaje alertando de que no había memoria suficiente. No me preocupé demasiado y volví a intentarlo obteniento el mismo resultado. Probé varias configuraciones, discos de arranque, incluso toqueteé el CONFIG.SYS y el AUTOEXEC.BAT asegurándome de la correcta carga del HIMEM y el EMM386 (qué tiempos, ¿verdad?), pero nada...

Entonces hice lo que hacemos todos cuando algo no funciona y hemos agotado todos los recursos... ¡leer las instrucciones! Maldita sea, ¡mi primer choque contra los requisitos mínimos!: ¡el juego requiere 1mb de RAM y yo sólo tengo 640kb! Podría haberle pedido a mi tía que lo cambiase por otro, pero pensé que si requería el uso de tanta memoria no podía ser sino lo más alucinante que se había programado hasta entonces; por eso, el juego se quedó cogiendo polvo en la estantería hasta el día en que me hice con un flamante 486 DX2 y descubrí un juego tipo Doom que para entonces no sorprendía, pero que de haberlo podido jugar en 1993 ¡me hubiera encantado! - J.P







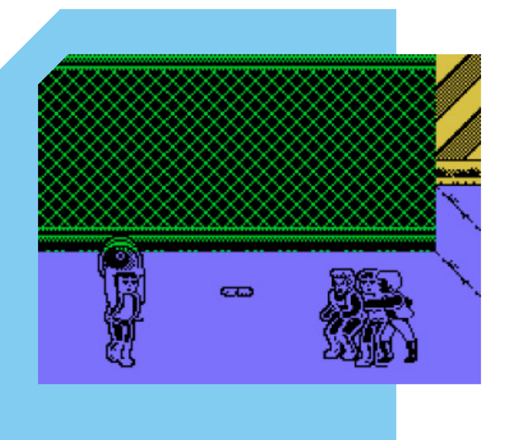


Escucha el primer álbum digital de 8 y 16 bits de BRANKIAN ZWEI

BORN STORM

Descárgalo en: brankianzwei.bandcamp.com

DOUBLE DRAGON



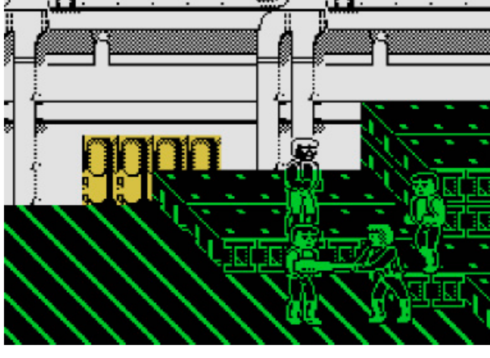
Si para mí existió un rey de los salones recreativos ese fue sin duda Double Dragon. Siempre que tenía la oportunidad echaba una moneda de cinco duros para disfrutar unos minutos más de la maravilla de Technos, la primera recreativa que nos ofreció una experiencia de lucha callejera expandida, con más botones, más movimientos y un escenario más largo de lo habitual. Yo no era inmune ante tal despliegue, así que siempre terminaba jugando otra partida; ¡aquello era como una enfermedad y sólo tenía un remedio: una conversión a 8 bits!

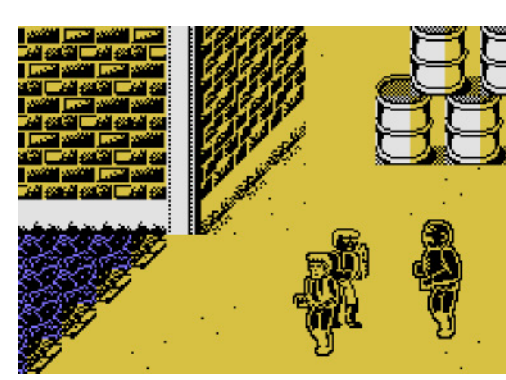
Llegó, efectivamente, la tan soñada conversión a cargo de Melbourne House; primero comencé a salivar cuando leí la reseña en Micromanía, pero cuando en un centro comercial vi la versión Atari ST en acción ¡casi me dio un colapso! Así pues, me lancé a practicar el ancestral rito de acoso y derribo a mi madre para que me comprase la versión MSX.

Lo conseguí y volví a casa con el tesoro entre mis manos pero cuando cargué el juego me fijé en que la versión MSX la realizó Xortrapa. Por aquel entonces ese nombre no me decía nada, pero hoy en día todavía me hace sentir escalofríos. La primera torta fue al ver el juego en movimiento porque se puede ser lento, muy lento… ¡o ser el Double Dragon para MSX! Aguantando los bostezos que me proporcionaba tanta acción fui avanzando hasta que llegó el momento de cargar la última fase… ¡se iba a enterar el de la metralleta!; pero el que me enteré fui yo, porque esa última fase nunca cargó pese a mis reiterados intentos. Otros amigos también habían comprado el juego y les pedí sus copias, pues parecía evidente que la mía estaba defectuosa. Pero no… sentí una frustración tremenda cuando descubrí que ninguna cargaba ¡Era un fallo generalizado! A día de hoy todavía espero poder terminar el Double Dragon en MSX - R.S

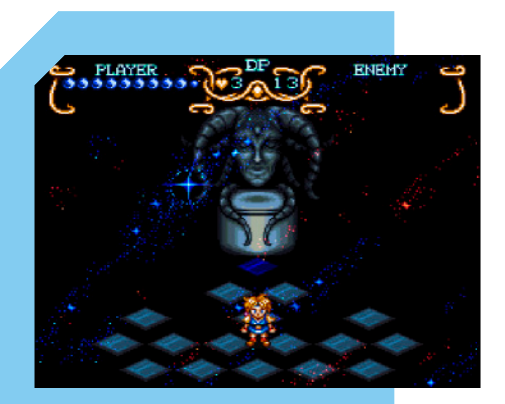


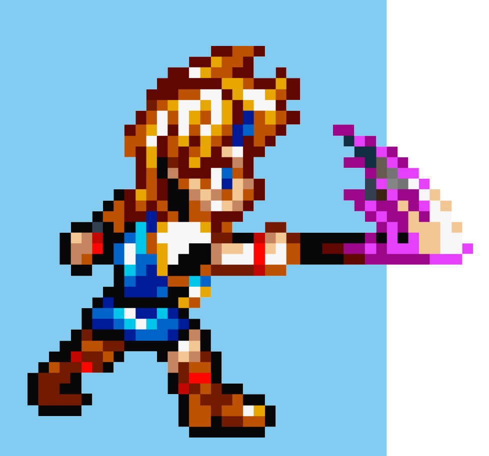






ILLUSION OF TIME





Recuerdo que en mi barrio se armó una buena con la salida de este juegazo, y es que no todos los días llegaba a España un RPG traducido al castellano que incluyese de regalo un libro de pistas con 74 páginas.

Durante mucho tiempo escuché a mis vecinos hablando de lo genial que era Illusion Of Time, lo veía en las tiendas a las que solía acudir junto a enormes carteles promocionales de cartón, e incluso ¡fui testigo de cómo se lo regalaron a un niño de mi colegio el día del amigo invisible!

Mientras que todo el mundo seguía hablando del juego, yo hacía como si la cosa no fuese conmigo porque no tenía la Super Nintendo y además... ¡había un sinfín de títulos de Game Boy y NES por probar! De todas formas, como siempre me pulía mis ahorros en los recreativos, en revistas, intercambiando cartuchos en los puestos del rastro y alquilando juegos en el videoclub, en caso de haber tenido una Super Nintendo, ¡ahorrar lo que costaba aquel cartucho me hubiese llevado dos años! Gracias a los emuladores pude por fin jugarlo y pasármelo, pero esta vida es muy injusta: de peque ni se me pasó por la cabeza hacerme con él porque no tenía la consola, ¡y ahora que la tengo no me lo puedo costear debido a su elevado precio en el mercado de segunda mano!

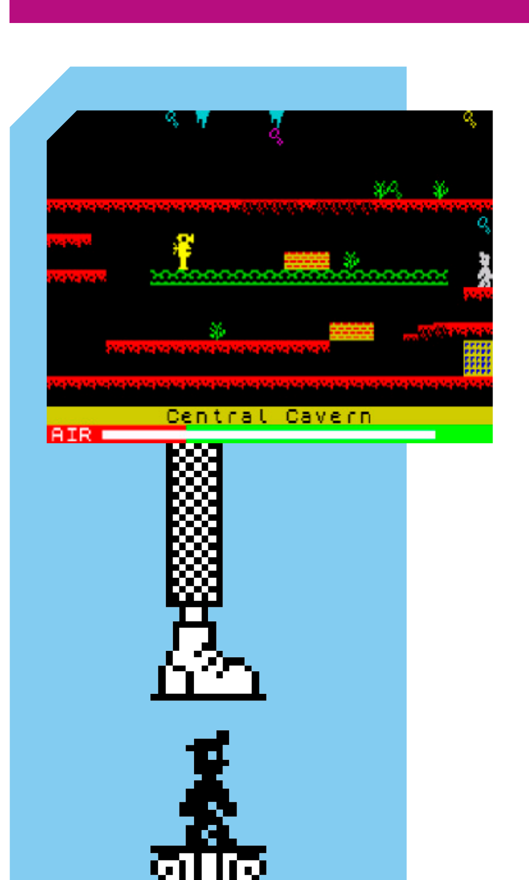
En Illusion Of Time manejarás a Will, ¡un joven destinado a convertirse en héroe! Cierto día recibe una citación de palacio, pero cuando acude, se le acusa de haber robado el anillo de cristal del rey y es encarcelado inmediatamente; por otro lado, como la princesa Kara está harta de vivir en el castillo, decide enviar ayuda a Will y ambos consiguen huir de palacio. Ahora, en compañía de Kara, ¡deberás localizar a Dark Gaia y destruirla para salvar tu planeta! - S.G







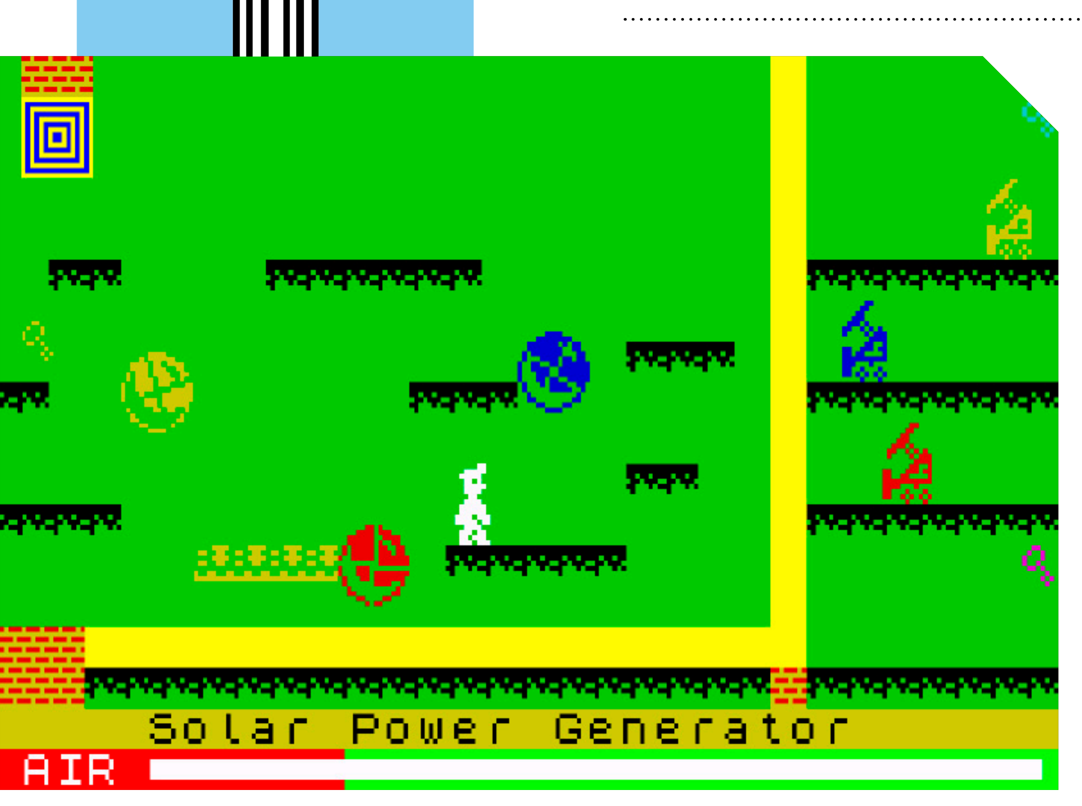
MANIC MINER



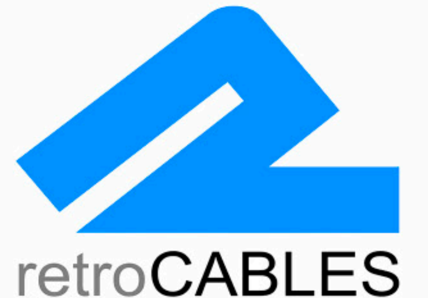
Mi historia con Manic Miner tiene nombre y número: Solar Power Generator y la pantalla 19. ¿Alguna vez te ha ocurrido eso de avanzar de forma constante en un juego hasta toparte con un escollo cerca del final, que te resulte imposible superarlo y te veas forzado a abandonar toda esperanza después del tiempo invertido? Eso significó para mí la penúltima pantalla de Manic Miner: mi Nemesis, mi particular gota del Abu Simbel. Había escapado de agresivos inodoros, de focas malabaristas y hasta de teléfonos con vida propia y hostiles canguros, pero Matthew Smith tenía un as en la manga: el nivel 19 guardaba la peor de las sorpresas... ¡un rayo amarillo difícil de predecir que aparecía intermitentemente en cualquier parte de la pantalla y absorbía el oxígeno de mi minero hasta dejarle sin aire!

De nuevo, vi la llegada de los emuladores como una tabla en medio del océano con la que nadar más allá del nivel 19. Empecé la partida vigilando el botón de guardado con el rabillo del ojo; los niveles iban cayendo a buen ritmo hasta que allí estabamos otra vez los dos: la pantalla 19 y yo, frente a frente.

El tiempo no había pasado por ella, seguía tan amenazante como siempre, y entonces, en el preciso instante en el que iba a grabar la partida para repetir aquel nivel tantas veces como fuera necesario, se me apareció ese angelito que a todos nos habla alguna vez en la vida; el mío era calvo y tenía gafas, se parecía sospechosamente a Sir Clive y me dijo: <<¡jamás podrás presumir de tu hazaña si grabas la partida>>. Sin pensármelo demasiado avancé con firmeza y cuando me quise dar cuenta ¡había recogido todas las llaves y estaba en la salida sin que el rayo me hubiera rozado! El nivel 20 fue un paseo en comparación, así que pude acabar el juego sin grabar una sola vez. - J.P







retrocables.es

CABLES, ACCESORIOS, JUEGOS, ORDENADORES, CONSOLAS

Desde 9.99€

Sega
Nintendo
Sinclair
Amstrad
Commodore
MSX
Atari
Playstation
SNK
Xbox

Mandos retro USB



Cable RGB Sega Megadrive 1 estéreo



Adaptador Corriente 3DS/2DS/DSi



Cable Componentes Wii/Wii U





Cable HDMI 1.4 ideal consolas





Ninja Gaiden 3 edición coleccionista PS3/360



Cable RGB Super Nintendo

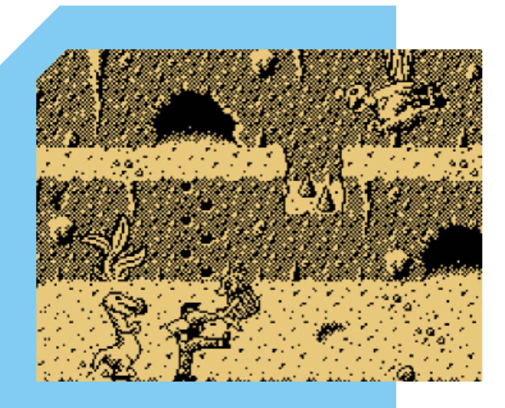
Oferta valida hasta el 31/07/2015. Descubre nuestro catálogo y ofertas en retrocables.es

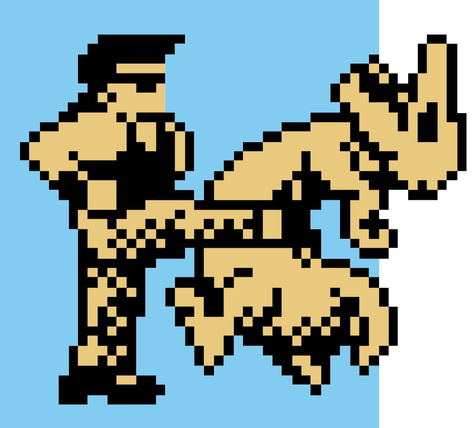
Las marcas comerciales mencionadas corresponden a sus respectivos propietarios


91 688 25 99 / 606 58 10 86


contacto@retrocables.es

RENEGADE III - THE FINAL CHAPTER

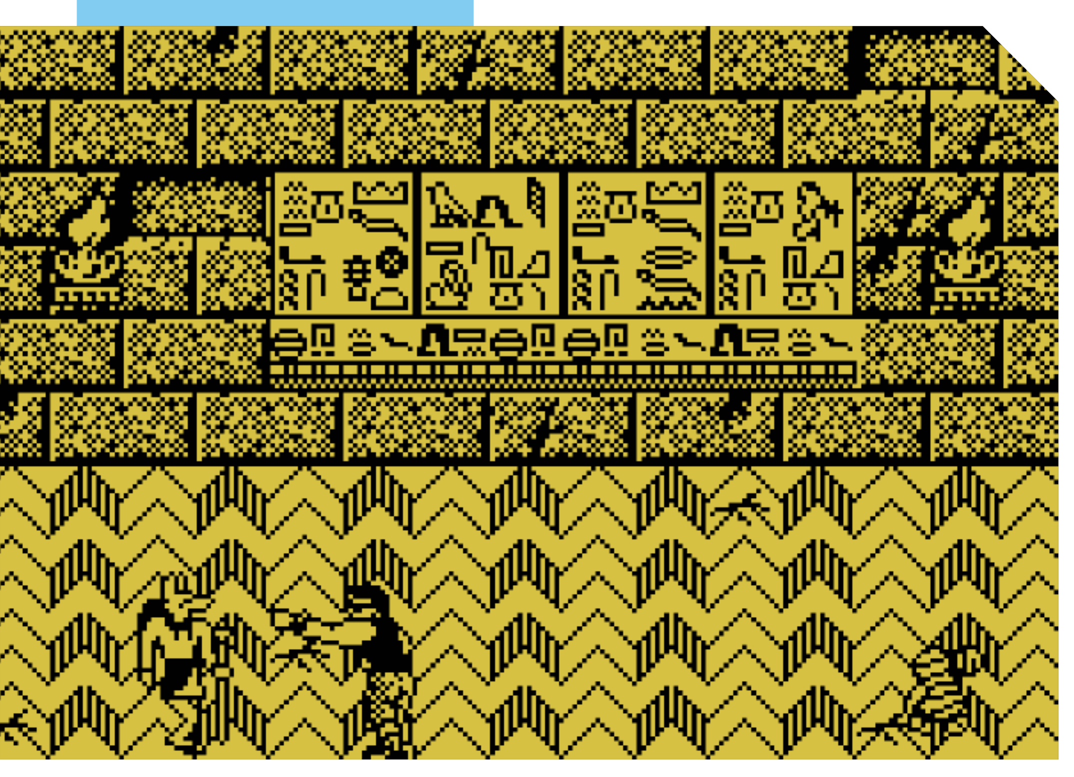


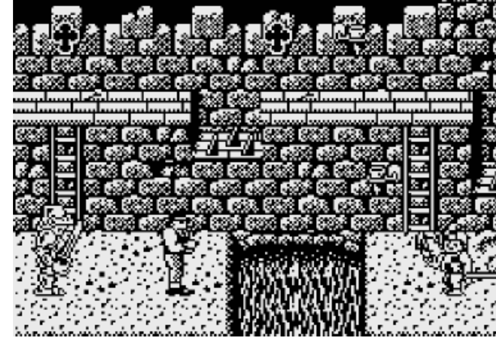


Tras haber sufrido un gran fiasco con la conversión para MSX del Double Dragon, mi sed de sangre no se había saciado y necesitaba de un buen título para llenar el hueco que Xortrapa había dejado en mí. Sinceramente, por aquel entonces en los recreativos no fui capaz de encontrar un juego que se le pudiese equiparar y reemplazar.

Aún quedaba tiempo para la salida de Final Fight, pero existía otra máquina a la que no había jugado y que realmente conocía por su conversión para Spectrum; se trataba de Renegade y tenía un amigo que lo tenía para el ordenador de Sinclair. No paraba de hablar maravillas de él y de sus posibilidades pero por desgracia, yo jamás pude catarlo ¡y me quedé con las ganas!; además, Renegade nunca salió para MSX. La tortura psicológica no terminó ahí porque meses más tarde, otro amigo que tenía un Amstrad CPC me habló sobre la segunda parte de aquel juego: ¡Target Renegade! En esta ocasión podría haber jugado con él pero no fue posible porque pertenecía a un primo suyo ¡y nunca se lo dejó! Éste tampoco salió para MSX.

Después de desearle una muerte lenta y dolorosa al primo y de quedarme de nuevo con la miel en los labios, la tercera parte de esta historia comenzó cuando se anunció la llegada de Renegade III -The Final Chapter- ¡y con versión para MSX! Al fin podría jugar a un Renegade, disfrutar de su variedad de movimientos, de su jugabilidad, de... de... ¡de la pedazo patata que fue el Renegade III! ¿Os imagináis la rabia que tuve al comprobar que el único título que llegó para mi ordenador fue de lejos el peor de la saga? No es que el juego fuese repetitivo, o ridículo, o lento, o aburrido... que lo era... ¡es que para colmo tus rivales eran dinosaurios! ¡Demencial! - R.S





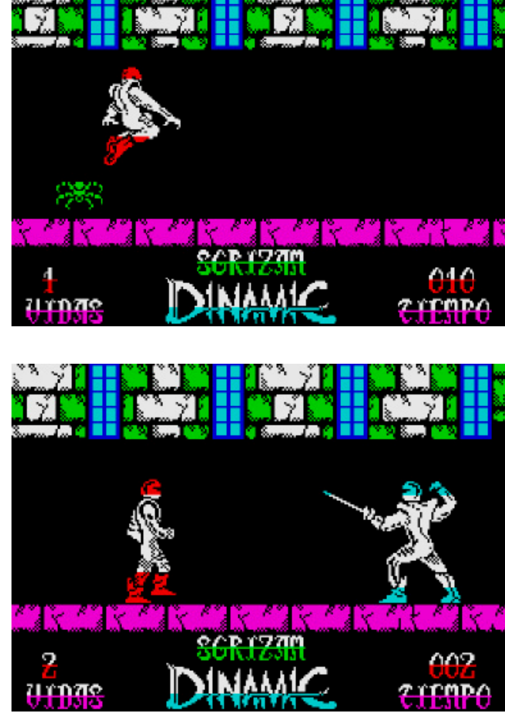


SGRIZAM

La cinta que compré en el rastro aquel domingo tenía dos juegos: en la cara B el Arnhem, uno de los culpables de mi mala experiencia con los juegos de estrategia, pues enfrentarse a él sin instrucciones era como ver a un repartidor parado en un semáforo, es decir, utópico. ¡Pero en la cara A estaba Sgrizam, cuya portada fotocopiada con un espadachín futurista me impulsó a llevármelo a casa!

La fatalidad se cebó en mí, ya que mientras Arnhem cargaba sin problemas ¡no había forma de hacer lo propio con Sgrizam! Probé de todo: ajustar el azimut (que nunca más volvió a ser el mismo), soplar el casete, copiar la cinta con doble pletina, grabarla con el volumen al máximo y al mínimo, salir de la habitación (ya que por algún extraño motivo había juegos que cargaban mejor si no estabas presente) ¡y hasta intenté copiarla con dos reproductores captando el sonido ambiente! Nada, el espadachín futurista se me resistió tanto que acabó convertido en una espinita clavada. Tuvieron que pasar casi diez años para hacerme con mi primer emulador de Spectrum y enseguida tuve la idea de utilizarlo a modo de pinzas extractoras de espinitas... ¡al fin disfrutaría de tan excelso juego! La carga digital no dio problema alguno y este fue el resumen de mi primera partida: aparece el espadachín y se aproxima una rata. Muerto. Aparece el espadachín y una serpiente acecha. Muerto. Aparece el espadachín y le pica una avispa. Muerto. Tiempo total de partida: tres segundos y medio. ¿Aspectos a destacar?: la colocación sádica del teclado, con la tecla "O" para ir a la derecha en contra de toda convención, la pose de "cómo me molo" cuando tu personaje salta, y el sorprendente hecho de que te aproximes más despacio a los enemigos si te mueves hacia ellos que si permaneces quieto. Eso sí, ¡espinita fuera! - J.P







videojuegos x alimentos

El proyecto solidario del mundo de los videojuegos.

Desde la asociación **ASUPIVA** nos hemos puesto un objetivo: reunir toneladas de comida para los colectivos más desfavorecidos en colaboración con Banco de Alimentos y otras organizaciones sociales. Para ello, contamos con la ayuda de empresas como Sony, Game o Fundación Seur.
Pero la ayuda más necesaria para llevar a cabo este ilusionante proyecto ¡es la tuya!
Participa en nuestras diferentes actividades de la siguiente manera:



Mercadillo Solidario:
Trae kilos de comida no perecedera e intercámbialos por videojuegos.
La moneda de cambio siempre será comida.
Dona videojuegos para que se conviertan en más comida.
En la web explicamos el proceso de control para garantizar que tus donaciones llegan a su destino en el banco de alimentos.

Campeonatos y sorteos:
Participa en los campeonatos en los diferentes eventos a los que asistimos, la inscripción se paga en kilos de comida.

Difusión y Patrocinio:
Ayúdanos a difundir, en las redes sociales, foros comunitarios, asociaciones...
Si formas parte de una empresa y te interesa apoyar el proyecto ponte en contacto con nosotros mediante nuestra web.



ASUPIVA
La asociación sin ánimo de lucro de usuarios de PC, internet, videojuegos y arcade tiene una larga trayectoria en actividades solidarias, desde la donación de videojuegos a hospitales hasta la realización de cursos y ponencias orientados a padres para la concienciación del uso de la tecnología.





www.videojuegosporalimentos.wordpress.com

Videojuegos x Alimentos

SUPER PANG

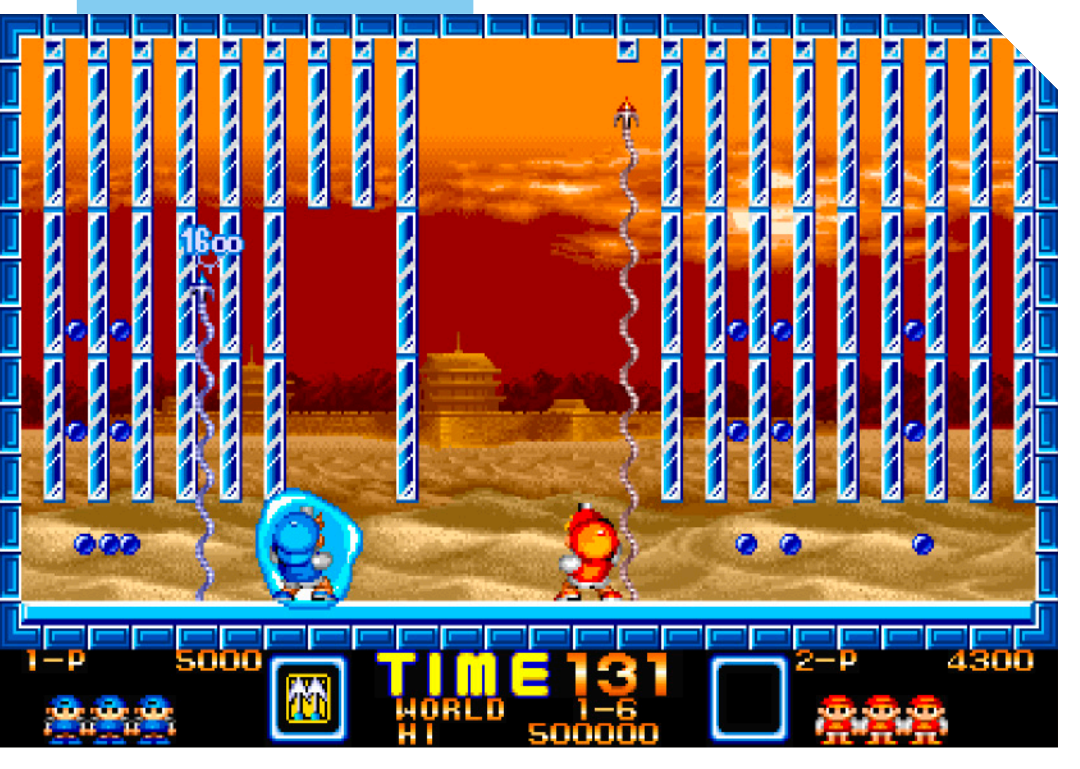




Pang es la máquina recreativa en la que más pagas semanales me habré dejado a lo largo de mi infancia, así que supongo que conseguir pasarme el arcade con un solo crédito será fruto de la experiencia obtenida a lo largo de todos estos años, aunque ahora que lo pienso, es posible que también influyeran los sabios consejos que me regaló mi buena amiga Susana, pues a base de collejas uno se terminaba aprendiendo los secretos del juego cual tabla periódica.

El caso es que un día apareció la máquina Super Pang en los salones recreativos de mi barrio y aquello se convirtió en un caos: siempre encontrabas a gente echando una partida (normalmente a dobles), aunque también había moscones impacientes que revoloteaban por la zona esperando su turno para jugar. Vale, reconozco que fardar con los amigos diciendo que era posible pasarse el Pang con una moneda y luego ser capaz de demostrarlo molaba mucho, ¡pero es que mi trauma con Super Pang es que soy incapaz de completarlo con un crédito! Veamos... cuenta con un movimiento muy suave y gráficos tan coloridos que mejoran con creces la experiencia de juego, es posible saltar desde las escaleras sin necesidad de bajarlas por completo, algo que evita perder vidas a lo tonto, y para colmo, la metralleta es muchísimo más útil que la vista en Pang, pues cuenta con un mayor número de balas que abarcan un mayor ángulo y además se puede disparar más rápido.

Entonces... ¿qué me ocurre amigos?, Si el juego trae tantas mejoras, ¿por qué sigo pasándome el Pang con una moneda y soy incapaz de completar su continuación? Visto que no conseguía quitarme la espinita de terminar las 40 fases del "Tour Mode" se me ocurrió que lo mismo podría superar las 99 fases del "Panic Mode". Sólo diré algo: ingenuo de mí. - S.G







MASTERTRONIC

» LUCES Y SOMBRAS

■ **Texto Original:** Paul Driscoll
Retro Asylum Podcast - www.retroasylum.com
■ **Traducción y adaptación:** Jaime Pérez

Para quienes hemos pasado la infancia en el Reino Unido durante los años 80, Mastertronic es una de las compañías que más hondo llevamos en nuestros corazones. El dinero que teníamos era muy escaso, al contrario que nuestro insaciable hambre de videojuegos; y ahora que lo pienso, ¡a día de hoy ninguna de las dos cosas ha cambiado! Mastertronic colmó nuestras necesidades vendiendo juegos a precios que se movían entre £1.99 y £2.99, colocando su atractivo software en una amplia variedad de establecimientos como kioskos, gasolineras, videoclubs y tiendas habituales de venta de videojuegos como Boots, WHSmiths, John Menzies y Woolworths.

Reveal, una cinta multiplataforma

Sus títulos solían encontrarse en expositores giratorios en los que destacaban los fantásticos artworks de unas portadas que retrataban batallas espaciales, ninjas e incluso divertidas escenas que recordaban a los dibujos animados... ¡y todo esto a precios de bolsillo!

¿Pero de dónde vino una empresa así y dónde acabó? En este artículo y gracias a la inestimable colaboración de Anthony Guter (tesorero de la compañía Mastertronic entre 1985 y 1991) vamos a contaros aquella historia, y de paso, ayudaros a recuperar algunos recuerdos agradables de vuestra infancia.

UN PLAN MAESTRO

Mastertronic fue fruto de la inspiración de tres londinenses. Martin Alper y Frank Herman tenían mucha experiencia en la distribución de cintas VHS a videoclubs, y Alan Sharam (a quien habían conocido mediante un amigo común) era su compañero en las prácticas de topografía.

Eran momentos convulsos pero emocionantes: estamos en plena crisis de los videojuegos en 1983, con la debacle de Atari y los comercios dejando de creer en la venta de software de ocio, pero al mismo tiempo, empezaba a vislumbrarse el auge de los ordenadores caseros, cuyos precios empezaban a estar al alcance de un sueldo medio. Era un terreno abonado lleno de oportunidades para quienes estuvieran dispuestos a asumir el riesgo ¡y Mastertronic lo hizo! A finales de 1983 se encontraron en condiciones de fundar una distribuidora de videojuegos gracias al apoyo de algunos inversores.

Estaban convencidos de que el modelo que querían implantar sería todo un éxito: sacar juegos a un precio final por debajo de £3.00 y la mayoría de ellos a £1.99. Esta premisa combinada con su experiencia en la distribución y marketing de películas supondría un bombazo al reducir notablemente las £5.99 a las que se vendían habitualmente los juegos. El siguiente paso fue habilitar un local en la parte trasera de la oficina que Alan Sharam tenía en la calle George en el barrio West End de Londres, y el 1 de abril de 1984 dieron el pistoletazo de salida a su negocio. El nombre de Mastertronic fue escogido con la idea de tener distintas subdivisiones, todas con el prefijo "master". Su nombre simbolizaba la intención inicial de distribuir tanto videojuegos como periféricos electrónicos; aunque no son recordados por ello, existen joysticks Mastertronic como el Magnum.

Ahora que tenían un nombre atractivo y una idea ambiciosa necesitaban un buen puñado de juegos para colocar en el mercado, y por supuesto, un plan maestro para venderlos...

LOS PRIMEROS TIEMPOS

En 1984 las tiendas no confiaban en la venta de juegos: el principal motivo iba ligado a los problemas económicos de Atari y al desplome que habían sufrido sus videoconsolas en un mercado saturado de cartuchos mediocres; así pues, entre 1983 y principios de 1984 la mayoría de juegos sólo podían adquirirse por correo directamente al distribuidor.

Gracias a su experiencia previa en la venta de VHS, Martin Alper y Frank Herman tenían bastantes contactos con pequeñas tiendas, videoclubs y otros comercios minoristas. Con la intención de apaciguar sus temores les ofrecieron un trato exento de riesgos: les dejaban gratis un expositor con 100 juegos de Mastertronic, de forma que sólo tendrían que pagarles por cada juego que vendieran. Todo lo que tenían que poner de su parte era el suelo para el expositor o una estantería ¡y esperar a que llegase el dinero! Mastertronic puso así todo su empeño en lograr que los juegos llamasen la atención y tuviesen un aspecto profesional en las estanterías. Por aquel entonces era habitual ver a la venta juegos con portadas fotocopiadas en blanco y negro, pero en lugar de ofrecer un producto así, pagaron a artistas profesionales y utilizaron impresiones a color de máxima calidad. Sin internet y sin pantallazos con la leyenda "las capturas pueden variar en las diferentes versiones" sólo podías decidir si comprabas o no un juego en función de su portada.

Uno de esos artistas fue Mark J. Brady, quien hizo la mayor parte de ilustraciones de batallas espaciales que encendieron la imaginación de muchos chavales. Mark trabajaba en una tienda de fotografía cuando sus capacidades artísticas atrajeron la atención de Mastertronic. En un estilo totalmente opuesto al de Mark tenemos a John Smyth, con un estilo más cercano al cartoon ¡sus dibujos siempre me hacían reír! Sorprende que John recuerde que tan solo le pagaron £200 y ningún royaltie por sus fantásticas creaciones.

Otro aspecto por el que las portadas de Mastertronic también fueron pioneras fue su diseño de cajas con diferentes colores para que el cliente supiera con un golpe de vista para qué sistema era cada juego (los de Vic-20 eran azules, los de Spectrum amarillos, el rojo para C64 y naranja en el caso del Amstrad)

Este detalle fue rápidamente copiado por todas los demás distribuidoras. En un mercado en el que los juegos costaban alrededor de £6.00, Mastertronic estableció las £2.00 como estándar, lo que auguraba un gran éxito.

En este primer momento solamente disponían de unas cuantas aventuras conversacionales, pues se habían quedado con los derechos de los juegos de Carnell Software aprovechando la bancarrota de dicha compañía. ¡Ahora necesitaban más juegos! Aunque los miembros originales de Mastertronic no sabían demasiado sobre videojuegos tenían una idea clara de cómo venderlos; además, estaban convencidos de que los beneficios serían mayores colocando muchas unidades a un precio más bajo que el caso contrario, por lo que rápidamente se pusieron a buscar desarrolladores que estuvieran interesados en su distribuidora.

Fijaron su atención sobre una nueva compañía desarrolladora llamada Mr. Chip Software, fundada por Doug Braisby (como dato os diré que los mejores programadores de Mr. Chip acabarían constituyendo Magnetic Fields, la empresa que hizo aquellos fantásticos juegos de Lotus y Super Cars). Gracias a la distribución de Mastertronic, los juegos de Mr. Chip vendieron 395.000 unidades durante los primeros 15 meses. Pero incluso estas ventas eran eclipsadas por las de otra casa de software, Galactic Software, propiedad de dos intrépidos adolescentes: David y Richard Darling; representados por su tenaz padre lograron negociar unos altos royalties con Mastertronic. Estos chicos hicieron buen uso de sus ganancias desligándose de la empresa para fundar su propia distribuidora de juegos en 1986: CodeMasters. Es cierto que la calidad de la mayoría de estos primeros juegos era cuestionable, pero eso no parecía importar a los chicos que los compraban, ¡y sus padres estaban encantados con los precios así como de la variedad de establecimientos donde estaban disponibles! Así fue como Mastertronic creció rápidamente, vendiendo 2,1 millones de juegos en los primeros 15 meses, de los cuales el 55% eran juegos de Mr. Chip y de los hermanos Darling.



► *El diseño de las cajas debía tener un color específico, así el cliente sabría con un vistazo para qué plataforma era cada juego*

PRECIOS DE BOLSILLO

¿Alguna vez te has preguntado cómo Mastertronic pudo permitirse vender sus juegos por sólo £1.99 mientras que los demás lo hacían a £5.99? Gracias a Anthony Guter tenemos pormenorizados los costes habituales de un juego medio con ventas de 20.000 unidades así como los beneficios que Mastertronic sacaba de ello. Como veis, el 55% son ganancias, aunque por supuesto, a esa cantidad hay que restarle los gastos generales y lo que costaba llevar el juego físicamente a las tiendas, pero tened en cuenta que en los juegos que tuvieran unas ventas mayores ¡el margen de beneficio para la empresa y los programadores era más grande!

SISTEMA		1984	1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991
8 BIT	AMSTRAD		8	20	49	25	21	15	
	ATARI		1	12	18	3	4	1	
	BBC MICRO	4		3	10	3	1		
	C16		8	17	15	4		1	
	C64	21	22	28	69	58	35	11	
	DRAGON	1	1						
	ELECTRON			3					
	MSX		3	6	21				
	SPECTRUM 128K			1	2				
	SPECTRUM/ AMSTRAD (CINTA DÚO)					18	10		
	SPECTRUM	17	26	30	68	42	27	16	
	VIC-20	12	5						
16 BIT	AMIGA				3	14	11	11	4
	ATARI ST				3	12	12	11	2
	IBM / PC				8	11	10	7	3
LANZAMIENTOS		55	74	120	266	190	131	73	9
TOTAL		918							

Listado de lanzamientos de Mastertronic para todas las plataformas

ÁREA	DESCRIPCIÓN DEL GASTO	COSTE	DESCRIPCIÓN
Fabricación	Copiar las cintas	22p	Incluye cinta y carcasa. Otros distribuidores gastaban 25p, pero Mastertronic ahorraba en ello porque era copropietaria de la duplicadora y además hacía tiradas más grandes
Fabricación	Instrucciones	3p	Coste de hacer las instrucciones
Fabricación	Portada	5p	El diseño cuesta £1.000, así que para unas ventas de 20.000 unidades son 5p por juego
Fabricación	Margen para desarrolladores	20p	El contrato habitual de Mastertronic era de £2.000 + 10p por juego vendido
Venta Minorista	Margen para la tienda	14p	Mastertronic vendía sus juegos a los comerciantes por 90p. A finales de los 80 debido a la competencia, bajó a 80p
Beneficios	Beneficio para Mastertronic (exceptuando el transporte)	£1,09	El dinero que le queda a Mastertronic para el transporte, publicidad y ganancias
Impuestos	VAT	26p	Dinero para el gobierno
Venta	Coste para el usuario	£1,99	Lo que el usuario paga por el juego

Cuadro de beneficios y gastos de Mastertronic desde que fabrica las cintas hasta que el usuario compra el juego

LOS AÑOS DORADOS

A mediados de los 80 Mastertronic cortaba el bacalao en el mercado de los juegos de bajo coste; su experiencia previa en la distribución les permitió colocar sus juegos prácticamente en todas partes, y gracias a la profesionalidad que demostraban, las grandes cadenas como Toys'R'Us o Woolworths preferían trabajar con ellos en lo que a la venta de videojuegos se refiere.

Mastertronic hacía montañas de dinero y era la envidia de la industria del videojuego. Compañías como Activision, U.S. Gold y Hewson acudían a ellos para reeditar sus juegos bajo el sello Ricochet o algún otro que creaban para ellos, como fue por ejemplo el caso de Americana para U.S. Gold. ¿Y por qué tantos subsellos distintos?, ¿por qué no sacar todos los juegos bajo una misma denominación? En ocasiones utilizaban diferentes sellos para distinguir el precio de los juegos teóricamente mejores, como M.A.D. (Mastertronic Added Dimension) al precio de £2.99. Por su parte, Ricochet se nutría de títulos que tenían un tiempo y ahora eran reeditados, pero... ¿y el resto de subsellos?

Según Antohony Guter, <<todo era una cuestión de imagen>>: las tiendas que contaban con un expositor de Mastertronic no querían que todos sus juegos tuvieran el mismo aspecto y el mismo nombre de distribuidor, pues eso le daba al cliente la idea de que la tienda solamente trabajaba con una empresa, y como consecuencia, la sensación de no tener demasiada libertad de elección. Utilizar varios sellos fue una maniobra que servía para que los clientes creyeran que tenían a su disposición juegos de muchos distribuidores ¡cuando en realidad todos eran de la misma! Las cosas salieron tan bien que con el tiempo Mastertronic empezó a tender lazos comerciales con EE.UU. y el resto de Europa. ¡Daba la impresión de que el éxito duraría siempre en el mundo del bajo coste! Las cosas iban bien, así que echemos un vistazo a los desarrolladores y a los juegos que lo hicieron posible.

MR. CHIP SOFTWARE

En 1982 Doug Braisby estableció una nueva compañía desarrolladora llamada Mr. Chip Software. Ellos fueron quienes proporcionaron los primeros éxitos a Mastertronic en 1984 gracias al programador y diseñador Shaun Southern. Juegos como Vegas Jackpot (un simulador de tragaperras), Duck Shoot (una conversión del Carnival de Sega), y Ad Infinitum (un matamarcianos clásico) bastaron para vender 395.000 copias a través de Mastertronic. En 1986 Shaun programó el primer gran éxito de Mastertronic: Kikstart, en el que dos jugadores podían competir en una carrera de motocross. También llevaría a buen puerto su secuela en 1987, pero su mayor logro fue Trailblazer (con gráficos de Andrew Morris), que curiosamente se editó a través de Gremlin Software, una relación que continuó cuando Shaun y Andrew fundaron Magnetic Fields.

Uno de los primeros éxitos de Mr. Chip fue Formula 1 Simulator. Desgraciadamente, como usuario de Spectrum no pude jugar a esta joya de C64 (el port de Spectrum era terrible). Aún hoy me asombra cómo se las apañó Shaun para que este título corriese tan suave en un humilde C64 y también me pregunto qué hubiera sido capaz de conseguir de haberle encargado las conversiones de Outrun y Chase HQ (que dejan mucho que desear en C64). ¡Lo más fascinante de jugarlo es saber que este juego fue la semilla de lo que acabaría siendo el Lotus Espirit Turbo de Amiga! Por otra parte, este juego fue el que más ventas tuvo en la historia de Mastertronic, concretamente 568.013 copias.

Otros clásicos de Shaun Southern que debo mencionar son Kikstart 1 y 2; la premisa de ambos era muy simple: un amigo y tú controláis una moto con la que hacer frente a un circuito lleno de obstáculos. El juego es difícil pero muy divertido para competir contra alguien, ¡y sino ponte a ello y verás los piques que tendréis! El primero era bueno pero siempre preferí la secuela porque era gráficamente superior y además integraba una herramienta de construcción de circuitos para que la diversión nunca acabase. ¡Recuerdo que diseñaba recorridos imposibles y trataba de batirlos después! En cierta forma se puede decir que se trata del precursor del Trials que tanto éxito ha cosechado en las videoconsolas modernas.

GALACTIC SOFTWARE

Otra fuente de juegos de éxito fue fruto de dos chicos que aún iban al colegio. Richard y David Darling se harían un nombre en la escena programando para el Vic-20 y el C64 mediante herramientas desarrolladas por ellos que les permitían acelerar la tarea. Previamente ya habían vendido sus juegos bajo su propio sello, pero supieron darse cuenta de que con Mastertronic llegarían más lejos y obtendrían mayores beneficios.

Gracias a su padre, Jim Darling, consiguieron un acuerdo con Mastertronic merced al cual obtendrían un dinero por juego completado además de por cada copia vendida. Se establecieron en el apartamento que había justo debajo de Mastertronic y se centraron en programar cuantos más juegos mejor.



Publicidad solicitando programadores

La velocidad con la que los Darling hacían juegos dejaba en pañales las mediocres creaciones de cualquier chaval de su edad (incluyendo las mías). En junio de 1985 y tras sólo 15 meses con Mastertronic ya habían vendido 750.000 juegos que les reportaron unas rentas de £85.000. ¡No está mal para 15 meses de trabajo!

Desde su piso debajo de Mastertronic, los hermanos aprendían de primera mano la manera de trabajar de su distribuidora, tomando nota del secreto de su éxito. Incluso preguntaban al amable personal de Mastertronic acerca de la forma en que funcionaba el negocio ¡y sus mentores estaban encantados de darles explicaciones! Mientras los dos jóvenes estudiantes observaban y aprendían de los maestros, seguían sacando juegos y beneficios. Eran como dos pajarillos a punto de romper el cascaron. El 18 de septiembre de 1986 utilizaron el dinero que Mastertronic les había pagado hasta el momento para separarse de ellos e inaugurar su propia distribuidora de juegos de bajo coste, estableciendo una clara competencia a Mastertronic. Estamos hablando de CodeMasters, que se convertiría en el nuevo rey de los juegos baratos, ocupando el trono de Mastertronic y convirtiéndose en una de las distribuidoras más longevas, reconocida internacionalmente aún hoy día.

Uno de los títulos de los hermanos Darling que se recuerdan con más cariño actualmente es Chiller. En él, debes atravesar una serie de pantallas recogiendo cruces. El juego en su versión de C64 es realmente bueno y colorido, ¡diversión pura y dura!, por lo que merece una oportunidad, aunque avisado quedas: ¡es muy difícil!

DAVID JONES

Una de las sagas que llevo en mi corazón es Magic Knight de David Jones. Eran unos juegos adelantadísimos a su tiempo gracias al sistema de Windimation. Todo empezó en 1979 cuando durante sus estudios de aparejador David aprendió algunos rudimentos de programación; le pareció tan interesante que se hizo con un clon de TRS llamado Video Genie a muy buen precio y empezó a trastear y a escribir juegos, primero en Basic y después en código máquina. Cuando se quedó en paro aprovechó para dedicarse a la programación de videojuegos a jornada completa. A través de un club de aficionados a la informática del que era miembro contactó en 1982 con Procom, una nueva desarrolladora que buscaba programadores, y claro... David se subió al carro. Su primer juego fue Bonkers, para el que Ray Owen (hijo del fundador de Procom) hizo los gráficos. A continuación, se sacó de la manga dos herramientas de desarrollo basadas en un entorno gráfico pero para su próximo juego, David quería hacer algo más ambicioso: recrear el argumento de una de esas aventuras conversacionales con las que tanto había disfrutado, pero suprimiendo la necesidad de teclear texto, algo que se hacía muy incómodo en el teclado de goma del Spectrum.

En 1984, de nuevo trabajando con Ray, David creó en sólo 12 semanas la mejor aventura de acción hasta la fecha: un caballero que quiere formar parte de la Mesa Poligonal decide hacer méritos ante el rey encontrando el regalo perfecto para el cumpleaños de la princesa. Procom a duras penas lograba distribuir sus juegos, así que andaban buscando una alternativa externa ¡y Mastertronic eran los más rápidos! Les encantó el juego y sugirieron llamarlo Finders Keepers para relacionarlo con una película de humor que había sido estrenada por entonces, ¡y así de paso arañarían algunas ventas más! Por otro lado, se retrasó el lanzamiento hasta Año Nuevo para que las ventas se concentrasen en el siguiente ejercicio

Este movimiento frustró a un David Jones que estaba sin blanca, aunque el tiempo extra al menos le sirvió para solucionar un bug que su primo había encontrado y que hacía que el juego se bloquease. Al final fue todo un exitazo y vendió 330.758 copias, lo que le sitúa en el 4º puesto del ranking de Mastertronic.

Sabiendo que David se llevó 10p por unidad vendida, ¡también para él fue un negocio redondo! Su primer juego gozó de un éxito tan apabullante que le dio la libertad para hacer lo que quisiera de cara a la secuela, de manera que se centró en un juego más ambicioso, haciendo la aventura gráfica que siempre había querido llevar a cabo.

Spellbound fue esa secuela, programada en 5 meses. David se inspiró en el entorno gráfico del sistema operativo Macintosh para crear un revolucionario sistema de ventanas que bautizó como Windimation. Su nombre original iba a ser Tankimation ¡y lo quería llamar así en honor a las jarras de hojalata y cristal que tenían en su pub favorito!

Esta técnica le permitió incluir un amplio espectro de comandos sin que el jugador tuviera que teclear nada. También hizo una versión de 128k con música exclusiva. A Mastertronic le gustó tanto el juego que decidieron editarlo a través de su nuevo y flamante sello M.A.D., bajo el que lanzaban sus mejores videojuegos a £2.99.

El siguiente título basado en el caballero fue Knight Tyme y centraba su argumento en el futuro, con nuestro protagonista como polizón en una nave espacial... ¡el juego era increíble! Primero salió la versión de 128k y poco después la de 48k. El sistema de ventanas había mejorado ofreciendo hasta una opción de guardado, lo que hacía que fuera un placer jugar; además, los dueños de un Spectrum +2 sentían por fin que un juego aprovechaba el hardware extra.

En 1987 se lanzó el que desgraciadamente fue el último juego de la saga, Storm Bringer. Al regresar del futuro en el anterior juego se crearon dos caballeros: ¡tú mismo y una copia maligna llamada Storm Bringer! Tu misión pues, será liberar al reino del gemelo malvado. Es uno de mis juegos preferidos, repleto de puzles y multitud de personajes; además, es el único de la saga que fue portado a Atari ST, así que también puedes jugar a la versión de 16 bits.

BINARY DESIGN

Otra de las compañías que más beneficios reportó a Mastertronic fue Binary Design, en la que los talentosos programadores John y Ste Pickford dieron sus primeros pasos en la creación de videojuegos. Uno de mis programas favoritos de esta empresa es casualmente el primero que hicieron para Mastertronic tras abandonar a su anterior distribuidor, Quicksilver en 1986. Se trata de 180 Darts, un gran título que aún hoy sigue siendo para mí el mejor juego de dardos jamás hecho: desde los locos personajes, pasando por el buen sistema de control y hasta el montón de detalles jocosos, como el perro que se frota contra tu pierna en el bar. Es cierto que con algo de práctica termina siendo muy fácil, pero no por ello pierde su encanto. A propósito, existe una secuela en Amiga llamada World Darts que John y Ste hicieron originalmente para Arcadia Systems, subsidiaria de Mastertronic dedicada al desarrollo de máquinas recreativas. El plantel de rivales de 180 Darts es cuanto menos ecléctico. Ste Pickford sólo dibujó la animación de la mano al lanzar el dardo, siendo los personajes obra de Jeremy Nelson, quien al igual que Ste tenía 16 años, es decir, que no habían entrado en un pub en su vida. Por eso, Ste sacó la inspiración de los personajes del cómic Viz.

En 1986 apareció Zub, el primer juego en el que los hermanos Pickford trabajaron juntos. Era un gran shooter de plataformas recordado con cariño por los aficionados. Por entonces, Binary Design tenía una estricta política en lo que respecta a la duración de cada proyecto, y como John y Ste tardaron mucho en pulir el motor del juego (sobre todo las mecánicas de salto) sólo pudieron incluir un tercio del contenido que tenían planeado. Binary Design insistió en lanzar su nuevo videojuego cuanto antes, y es una lástima porque aún siendo brillante, lamentablemente para todos sus fans se hace muy corto. Me encantaría que algún día los hermanos Pickford finalizasen lo que una vez empezaron.

Otro clásico que lanzaron con Mastertronic fue Feud en 1987, un juego de uno contra uno en el que dos magos barbudos recogen hierbas e ingredientes para fabricar hechizos con los que matarse mutuamente. Hay mucha tensión, sobre todo cuando ambos jugadores tienen ingredientes de sobra para pasar al ataque a la vez.

Binary design tuvo mala fama a finales de los 80 debido a sus conversiones de recreativas, así que la compra de Melbourne House en 1989 les dio la posibilidad de meterse de lleno en ese nicho de mercado. La primera conversión que encargaron a Binary design fue Double Dragon, que recibió críticas muy discretas en Spectrum, aunque nada comparable con el desastre de la versión de C64, que se llevó un 15/100 en Zzap! 64 (tan mala fue que Ocean hizo otra versión un par de años después). En principio se iba a lanzar a precio normal pero gracias a la compra de Melbourne House acabó editándose a bajo coste. Double Dragon es el 7º juego en ventas de Mastertronic con 289.510 unidades.



Copia del juego Feud firmada por Ste y John Pickford

OTROS DESARROLLADORES

Hubo muchas otras empresas que crearon juegos dignos de ser recordados. Uno de ellos es Action Biker, de 1985. En cierta forma es un sandbox, dado que tienes un mundo abierto por el que moverte a tus anchas y hacer lo que quieras con tu moto... ¡es divertido y un buen reto! Mastertronic nunca renunció a hacer dinero extra, por lo que llegó a sacar una versión patrocinada por Skips, un famoso personaje de la televisión de entonces. ¡Un aviso!: la versión para Spectrum es totalmente distinta a la de C64 y desgraciadamente, ni se le acerca en calidad.

Otro clásico fue One Man And His Droid de Clive Brooker, un juego lanzado en 1985 que te mete en la piel de un pastor intergaláctico que es enviado a Andrómeda para controlar un rebaño de ovejas alienígenas conocidas como Ramboids. El juego es muy vistoso pero frustrante como él solo cuando tratas de guiar al teletransportador a estas criaturas tan patosas en los 20 minutos que tienes de límite. A pesar de esto, cuenta con ese punto de adicción que sólo los buenos juegos tienen.

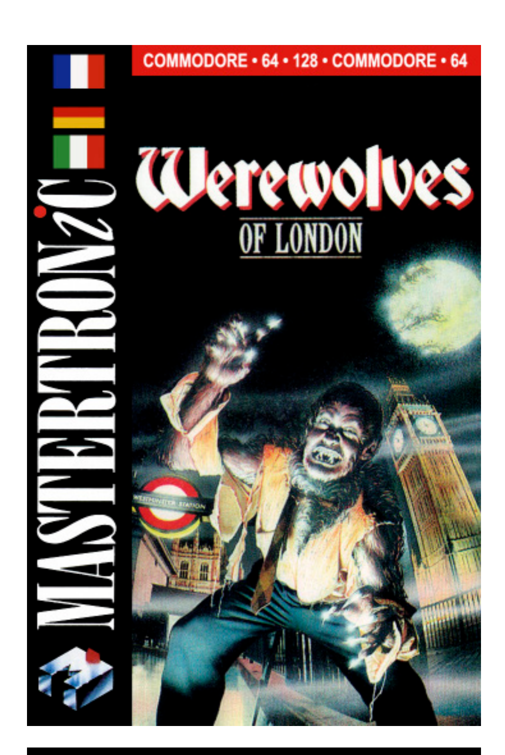
Siempre he sido fanático de la leyenda del hombre lobo... ¡de pequeño flipaba con la película Un Hombre Lobo Americano En Londres!, así que cuando descubrí Werewolves Of London en 1989, mi pequeño cerebro de 12 años me ordenó lanzarme a por él de cabeza. Originalmente distribuido por Viz Design, su tirada fue tan reducida que la mayoría de aficionados sólo han visto la edición posterior de Mastertronic. Este es otro de esos juegos que la compañía consiguió prácticamente regalado gracias a saber aprovecharse de que la empresa desarrolladora había quebrado. En el juego padeces una maldición que te hace precisar de un buen afeitado en cada luna llena, pero como a nuestro héroe no le gustan las maquinillas ¡prefiere salir a cazar a todos los miembros de su familia, que son quienes le dejaron en este estado! El objetivo de Werewolves Of London es matar a tus 8 familiares para deshacer la maldición, pudiendo así relajarte con la tranquilidad de que ¡tan solo tuviste que asesinar brutalmente a ocho personas para dejar de ser un monstruo!

Lo que más me gustaba era que podías moverte libremente por una ciudad sorprendentemente grande según ibas cazando. Tenía ciclos de día y noche y además podías jugar como humano u hombre lobo, ofreciendo mecánicas distintas en cada caso.

EL DESPLOME DEL MERCADO DE BAJO COSTE

En 1987 Mastertronic compró la compañía Melbourne House, la veterana desarrolladora que había sacudido el mundo del videojuego con clásicos como El Hobbit, la saga Horacio y The Way Of The Exploding Fist, pero está claro que un modelo de éxito como el de Mastertronic iba a ser imitado más pronto que tarde, así que a finales de los 80 muchas empresas crearon su propio sello de juegos baratos, como Ocean con Hit Squad y por supuesto, los ex programadores más punteros de Mastertronic... ¡los hermanos Darling!, quienes establecieron una gran competencia con su compañía CodeMasters. De esta forma, poco a poco se fue saturando el mercado y las ganancias acabaron disminuyendo.

Con tantos juegos reeditados a precios asequibles, multitud de ellos se comercializaron a través de cintas que las revistas regalaron unos años después de haber sido publicados; esto unido al aumento del tiempo de desarrollo de los juegos de 16 bits propició que el mercado de juegos de bajo coste acabara desapareciendo, ¡y es que ya no había pastel para todos! Por fortuna, los jefazos de Mastertronic llevaban tiempo buscando un modelo de negocio nuevo. En 1987 el mercado de las consolas aún estaba lejos de un público que en su mayoría todavía jugaba con ordenadores; esto se debía principalmente a que ni Sega ni Nintendo tenían recursos de momento para establecerse en una nueva región, por lo que los altos cargos de Mastertronic, atentos a esta circunstancia, se ofrecieron a Sega para distribuir sus juegos en Reino Unido. Poco después, Mastertronic se convirtió en la distribuidora oficial de Sega para Europa y esta alianza resultó muy lucrativa para ambas partes: combinaron la experiencia de Mastertronic en distribución con los precios competitivos de Sega. Como consecuencia, la Master System se convirtió en una de las consolas de mayor éxito en Europa.



Werewolves Of London es un clásico que cuenta con ciclos de día y noche

VIRGIN MASTERTRONIC

Los derechos exclusivos de distribución de Sega atrajeron la atención de un responsable de Virgin: Richard Branson. Como consecuencia, Virgin Vision compró en diciembre de 1987 el 45% de Mastertronic, dejando el 55% restante en manos de los tres fundadores que ya conocemos: Alper con un 25%, Herman con un 20% y Sharam con un 10%. En 1988 también venderían ese 55%, quedando Virgin como absoluta dueña de la empresa, que pasó a llamarse Virgin Mastertronic, aunque pronto pasaron a ser Virgin Games.

En 1990 el nombre de Mastertronic estaba prácticamente muerto, aunque los tres socios fundadores continuaban administrando desde Virgin lo poco que quedaba de lo que antaño había sido Mastertronic, y es que Virgin apenas mantenía funcionando unos pocos sellos de juegos a precio reducido. De lo que no cabe duda es que gracias a la distribución de Sega ¡la operación fue un negocio redondo para Virgin!: en 1987 Mastertronic había facturado £10 millones, pero en 1991 fueron £100 millones gracias a la salida de la Mega Drive.

SEGA EUROPA

Como es natural, un crecimiento tan exponencial en los beneficios derivados de la distribución de sus productos no pasó desapercibido para Sega, que en 1991 manifestó su intención de comprarle a Virgin la parte de Mastertronic y así controlar ellos mismos su propia distribución. Richard Branson y el resto de Virgin accedieron al acuerdo, probablemente porque por entonces estaban involucrados en la creación de Virgin Airlines ¡y la venta a Sega les venía de perlas para financiar la nueva aerolínea! Sega demostró muy poco interés en la creación de juegos, contratando sólo a unos cuantos programadores en su división de desarrollo VIE (Virgin Interactive Entertainment), a cargo de Martin Alper. El apartado de distribución fue renombrado como Sega Of Europe, con Frank Herman como director adjunto de Sega Europa y Alan Sharam como director de Sega Reino Unido. ¿A que resulta curiosísimo que el antiguo rey del mercado de juegos de bajo coste se conviertiera en Sega Europa con Mastertronic como máximo responsable de su éxito en el viejo continente?

MASTERTRONIC RENACE DE SUS CENIZAS

La historia de Mastertronic no acaba aquí: una vez que Sega abandonó el desarrollo de hardware en el año 2000, unos empresarios le compraron el sello Mastertronic. En 2004, Frank Herman volvió a subirse al barco como director, pero desgraciadamente falleció. Mastertronic aún es una empresa sólida hoy en día, dedicada a la distribución digital de terceros. Es más, en 2014 compró Sold Out, un sello rival que también vendía juegos a bajo precio. Así pues, Mastertronic todavía sigue en el mercado de los videojuegos de bajo coste, pero esta vez para PC, regresando a sus raíces y cerrando su propio círculo. A pesar de todo, en agosto de 2014 se vieron abocados a una reducción de personal del 40%, dedicándose desde entonces en exclusiva a la venta digital. ¡Desde aquí le deseamos a Mastertronic lo mejor en el futuro!

SELLOS DE MASTERTRONIC

Mastertronic £1.99: El clásico diseño en rejilla que a todos nos viene a la mente cuando alguien menciona Mastertronic. A lo largo del tiempo sufrió algún que otro retoque.

Master Adventurer: Bajo esta denominación sacaron aventuras conversacionales, los primeros juegos cuyos derechos de distribución adquirieron.

M.A.D.: El precio subía a £2.99 pero en teoría, se trataba de juegos mejores y con instrucciones más cuidadas. A finales del año 1986 el logo adquirió un acabado metálico.

Ricochet: Bajo esta denominación se publicaban las reediciones de títulos de otras compañías. Un ejemplo fue Ghostbusters del sello Activision, que por cierto, ¡vendió realmente bien!

Entertainment USA: A raíz de los contactos que hicieron en EE.UU. descubrieron que allí también se hacían buenos juegos. Con esta denominación distribuían en Europa títulos americanos.

Bulldog Software: El nombre viene de una empresa que estaba en bancarrota con la que hacían negocios. Dado que no podían pagarles el dinero que les debían, acordaron quedarse con su nombre y lo usaron como antagonista de Entertainment USA, publicando únicamente videojuegos ingleses.

Mastertronic Plus: En 1987 tras la venta del 45% a Virgin, las portadas sufrieron un lavado de cara como consecuencia de la nueva etapa. Por una parte, el estilo de las cintas de £1.99 fue rediseñado, y por otra, el sello M.A.D. pasó a llamarse Mastertronic Plus.

Virgin Mastertronic: Durante un corto periodo de tiempo apareció el nombre de ambas compañías en los nuevos lanzamientos, pero pronto fue sustituido por la etiqueta Tronix (en la que también se nombraba a Virgin Games, pero en otro logo independiente)

Tronix: A finales de 1988, tras la venta del resto de Mastertronic a Virgin Games, este fue el sello principal.

16 Blitz Mastertronic: La mayoría de personas piensan en los 8 bits cuando se habla de Mastertronic, pero también entraron en el mercado de los 16. Este sello existió entre 1986 y 1988, es decir, hasta la compra por parte de Virgin Games. Tras esta operación, los juegos de 16 bits salieron a través de Tronix.

Americana: En los buenos tiempos de Mastertronic, muchas desarrolladoras deseaban trabajar con ellos, pero no les hacía gracia compartir sello con otras empresas bajo una misma denominación. Cuando esto ocurría, la empresa Mastertronic creaba un sello exclusivo; recordemos por ejemplo el caso de Americana para U.S. Gold, aunque algún que otro juego patrio también se las arregló para salir bajo este sello.

Rack It y Rebound: Hewson fue otra de las desarrolladoras reticentes a que sus juegos se editaran en un sello general de Mastertronic. De esta forma nacieron dos nuevas divisiones.

Sold Out: Virgin Interactive dejó de usar la denominación Mastertronic y muchos creímos que jamás volveríamos a escuchar ese nombre, pero en el año 2014 Mastertronic compró la empresa rival Sold Out, bajo cuya denominación han continuado editado videojuegos de PC a bajo coste.

Hace varios meses quise echar una partida a Kane, un juego ambientado en el oeste y distribuido por Mastertronic que tuve la suerte de comprar muy barato junto a muchos otros en el Galerías Preciados de mi barrio. Allí, de cuando en cuando, sacaban un cajón en el que los niños nos empujábamos a fin de hacernos un hueco y revolver entre aquellas cintas reducidas de precio. Me hice con muchos juegos discretos (por ser suave), pero también compré algunos con los que disfruté de lo lindo, como Werewolves Of London. La mayoría de ellos traían el sello de Mastertronic y quizás, haber dedicado bastante tiempo de mi infancia a sus juegos fue lo que trajo a mi cabeza la idea de escribir sobre ellos.

Mientras me documentaba acerca de la distribuidora descubrí que un podcast inglés llamado Retro Asylum había publicado gratuitamente un documento narrando la historia de Mastertronic y tras leerlo pensé: <<caramba, ¿qué más puedo aportar yo acerca de una empresa cuando estos chicos lo vivieron de primera mano en su país?>>.

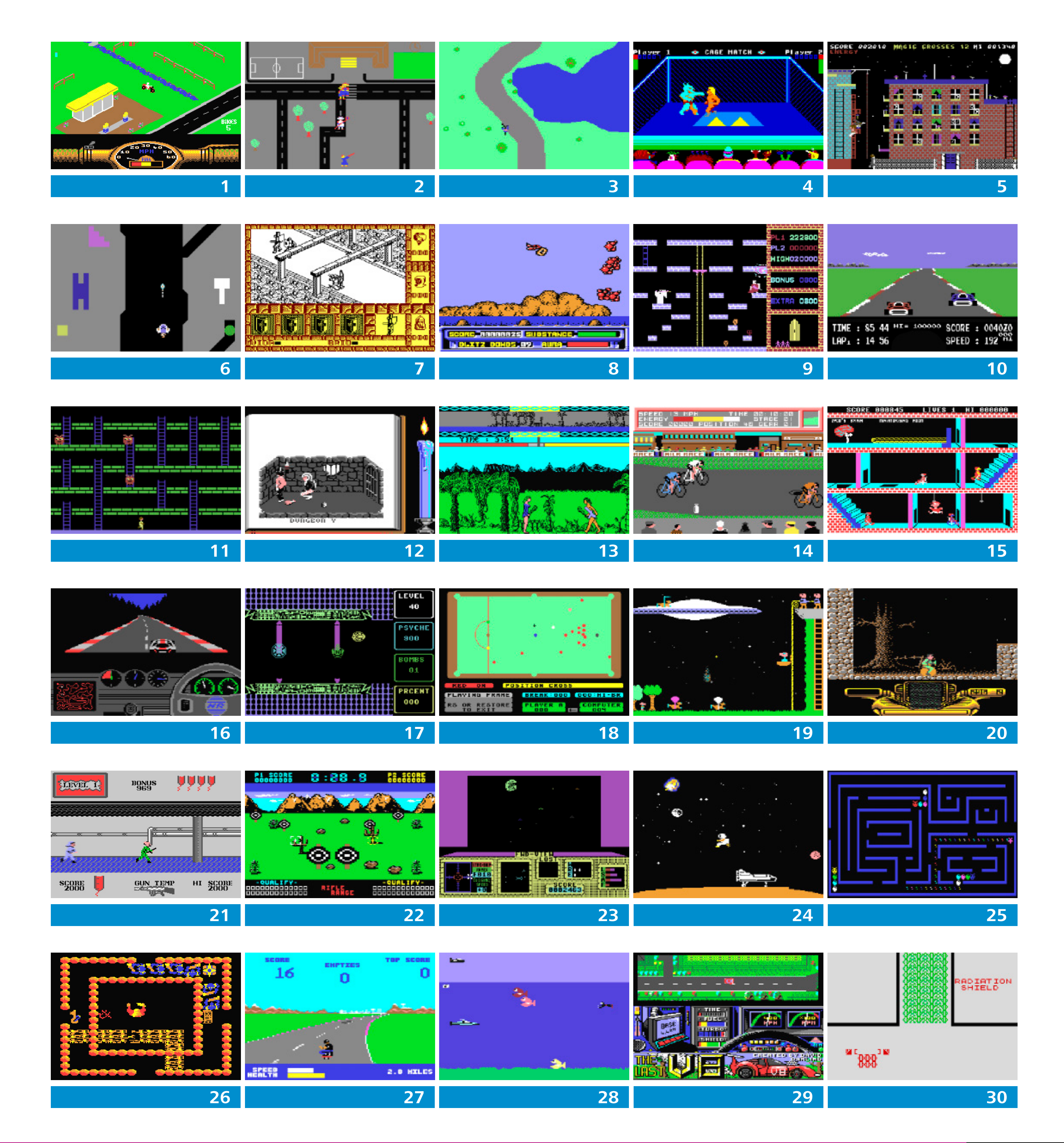
Ni corto ni perezoso me puse en contacto con ellos. Dean Swain (máximo responsable de Retro Asylum, que por cierto, resultó ser el podcast retro de referencia en Inglaterra) no puso ninguna objeción para que tradujera y adaptase el texto que Paul Driscoll había escrito. Creo que conocer toda la historia de Mastertronic de la pluma de Paul es interesantísimo, no sólo porque ha entrevistado a los antiguos miembros de Mastertronic, sino por lo curioso que resulta comprobar que a pesar de estar separados por un océano, la infancia de un chico inglés cualquiera no difiere mucho de la nuestra en cuanto a vivencias informáticas se refiere. ¡Seguro que te sientes identificado con él en más de una ocasión!

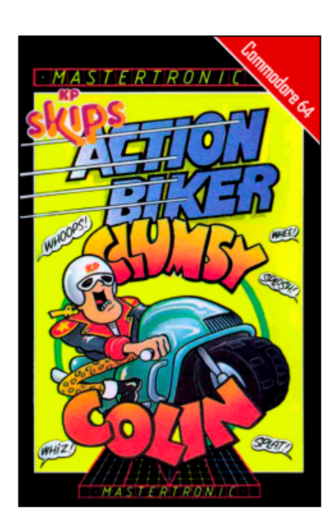
Yo Tenía Un Juego también ha querido aportar algo a este reportaje. Por eso, destacamos a continuación el Top 30 Mugretronic. Cuando te encargas de 918 juegos tiene que haber de todo, así pues, la compañía Mastertronic distribuyó obras de arte como las reediciones de Jet Pac, Manic Miner o Knight Lore y juegazos como Dan Dare III, Reveal o Finders Keepers. Incluso se encargaron de la distribución en Inglaterra de algunos juegos de Dinamic como Hundra o Nonamed. ¿Pero qué pasó con los juegos de calidad media-baja? Te sorprenderá descubrir que muchos están entre los más vendidos del catálogo de la distribuidora, casi siempre por tratarse de clones baratos de otros juegos mejores. No te preocupes, Yo Tenía Un Juego se ha rebozado en mugre para que tú no tengas que hacerlo. - J.P

TOP 30 MUGRETRONIC

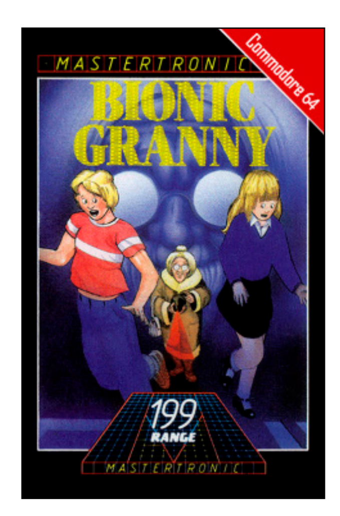
1. ACTION BIKER
2. BIONIC GRANNY
3. BMX RACERS
4. CAGE MATCH
5. CHILLER
6. DARK STAR
7. EL CID
8. ENERGY WARRIOR
9. EXCALIBA
10. FORMULA 1 SIMULATOR
11. HEKTIK
12. KNIGHTMARE
13. LEGEND OF THE AMAZON WOMEN
14. MILK RACE
15. MIND CONTROL
16. NIGHT RACER
17. NONTERRAQUEOUS
18. ON CUE
19. PIGS IN SPACE
20. PSYCHO HOPPER
21. RAPID FIRE
22. RAW RECRUIT
23. SPACE HUNTER
24. SPACE WALK
25. SQUIRM
26. STORM
27. STREET SURFER
28. SUB HUNT
29. THE LAST V8
30. VOYAGE INTO THE UNKNOWN




1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30



ACTION BIKER Al contrario que la brillante versión de Commodore 64 en la que podemos incluso encontrar detalles de lo que posteriormente se conocería como el género sandbox, la versión de Spectrum es desastrosa. Controlar la moto es una quimera, y el scroll (que avanza carácter a carácter) produce desagradables parpadeos. El colofón lo pone la melodía de inicio de la partida, tan breve como dañina a consecuencia de las agudas notas elegidas.



BIONIC GRANNY Su argumento supera cualquier cosa que yo pudiera escribir: ella se agazapa junto a la puerta del colegio para sorprender a los desprevenidos niños. Cuando las manecillas del reloj dan las 4 en punto llega su momento. A pesar del esfuerzo de los profesores y de las mujeres encargadas de ayudar a los niños a cruzar la calle, ¡ella consigue alcanzarlos con su paraguas láser! ¡Será mejor que huyas antes de que te atrape a ti también!



BMX RACERS Uno de los primeros juegos que hicieron los hermanos Darling durante su etapa escolar antes de fundar CodeMasters. Es el 3º más vendido de Mastertronic con 345.423 copias. El juego es desesperante a causa de la elevada dificultad: debes pilotar tu moto a través de circuitos de dificultad creciente ¡con tan solo una vida! Una vez más (como viene siendo norma en este tipo de juegos), te costará diferenciar el scroll de un terremoto.



CAGE MATCH La propuesta de un juego de lucha libre contra alienígenas debió ser atractiva para cualquier niño de la época, pero por desgracia, este programa quedó lejos de ser mínimamente jugable. El resultado fue uno de tantos títulos cuyo control escapa a la comprensión humana; por otro lado, los gráficos resultan toscos, simplones y repetitivos. A excepción del argumento, poco más se puede destacar.



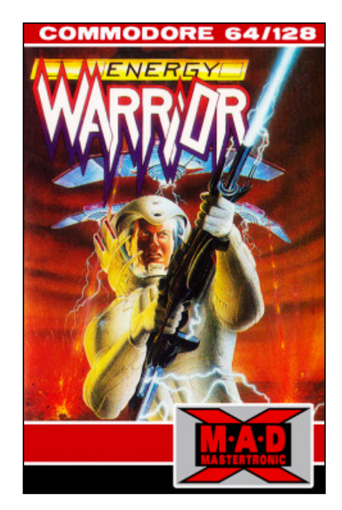
CHILLER El protagonista del juego se llama Jackel. Hay hombres lobos, zombies y todo tipo de monstruos que han raptado a tu chica.. Chiller rima con Thriller, y el tipo de la portada me recuerda mucho a cierto cantante de color que acabó siendo más blanco que un sueco en la playa de Marbella. No es mal juego, pero merece ser destacado por su rocambolesca historia: ¡Michael Jackson llegó a denunciarlo!



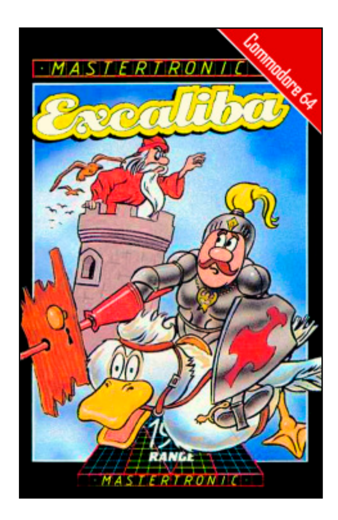
DARK STAR No debes confundir este juego con su homónimo de Spectrum en el que estuvo involucrado Jon Ritman. A diferencia de aquel, el de C64 es un shoot 'em up lento que no cumple lo que prometen sus instrucciones: movimientos suaves, coloristas gráficos en alta resolución (?), acción super rápida, fantásticos efectos y melodías pegadizas. Supongo que copiaron por error el texto de otro lanzamiento.



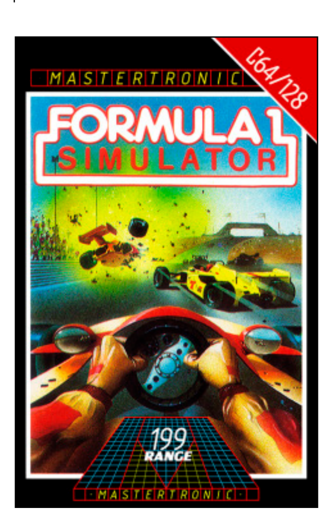
EL CID Me duele decirlo, pero también hay producto español entre la selección Mugretronic. Por más que he intentado comprender el funcionamiento del programa, no ha habido forma: las teclas de control escogidas son incomodísimas, termina por ser uno de tantos juegos en los que nada más aparecer en la primera pantalla se te acerca un enemigo que te aniquila sin dejarte experimentar o aprender lo que tu personaje puede hacer para defenderse.



ENERGY WARRIOR Un "mata-mata" técnicamente competente (cuenta con 3 planos de scroll) pero soso y repetitivo a la larga. Lo único que puedes hacer en el juego es volar a izquierda y derecha disparando a enemigos. Por suerte, la otra cara de la cinta traía el juego Molecule Man, una videoaventura isométrica bastante más interesante que Energy Warrior. Si lo mejor que puedo decir de él es recomendar el juego de la cara B, ¡estamos apañados!



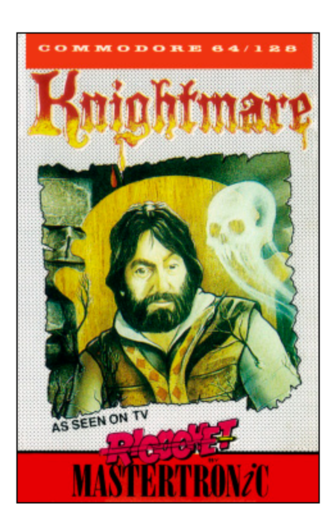
EXCALIBA Gráficamente es resultón, pero le pesa el mismo defecto que a tantos de sus congéneres: la dificultad es demasiado alta desde el primer nivel. El argumento tampoco es algo que vaya a sonarte novedoso: eres un caballero que trata de rescatar a la princesa del castillo de un mago maloso, y para ello, cuentas con el acero de la legendaria espada Excaliba. Recomendable sólo si buscas un reto y eres duro de frustrar. ¡Al menos tu princesa sí está en este castillo!



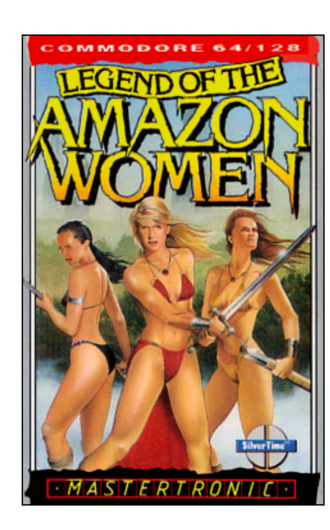
FORMULA 1 SIMULATOR La conversión de Pole Position a C64 salió un año antes, y sin ser perfecta, era mejor que este juego deportivo. A pesar de ello. Formula 1 Simulator fue el más vendido de la historia de Mastertronic con 568.013 unidades. ¿El motivo?, costaba menos de la mitad que los ofrecidos por la competencia. La revista Zzap! 64 dijo de él que gráficamente era deficiente y su mecánica cansina y poco exigente.



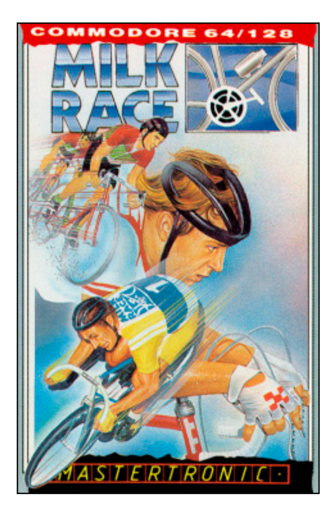
HEKTIK Un clon apócrifo de Lode Runner y Space Panic. Como siempre, el bajo precio incitó a muchos jugadores a llevarse la cinta a casa. Francamente, merecía la pena que los usuarios de 8 bits se decantasen por Lode Runner porque ofrecía muchos más niveles: ¡hasta 150 repartidos en ambas caras de la cinta!; además, el movimiento era mucho más suave en Lode Runner ¡y traía su famoso editor de niveles!



KNIGHTMARE Basado en el programa de televisión homónimo que en España conocimos como El Rescate Del Talismán. Es una especie de aventura gráfica primitiva, y no es que sea mala, pero ni de lejos captura la sensación que debes tener cuando te mueves a ciegas mientras te guía un compañero a través de un croma que no puedes ver. Al contrario que pasaba con el programa, jugar a Knightmare se hace largo y soporífero.



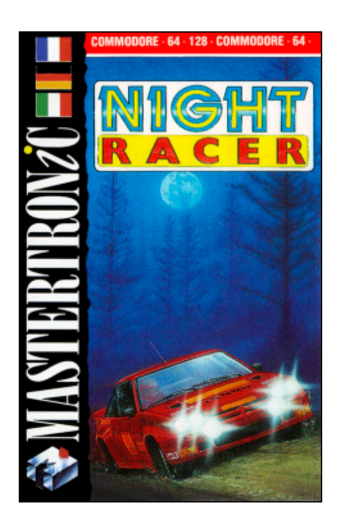
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN Reedición de un juego de lucha cruce entre Tir Na Nòg y Fighting Warrior. Gráficamente es sorprendente, tanto por el tamaño de los sprites como por la animacion de los mismos, pero se hace aburrido enseguida por su falta de variedad. Mi opinión es que la mayor parte de los niños de los 80 debieron invertir sus ahorros en este juego, ¡pero seguro que dedicaron más tiempo a observar la portada que a jugarlo!



MILK RACE La vuelta ciclista a Inglaterra ha sido tradicionalmente denominada Milk Race, pero su juego oficial no pasará a la historia pese a contar con David Whittaker en sus créditos. Aunque tiene detalles chulos como el cambio de marchas de la bici, queda empañado por descuidar cosas como que tu ciclista no se distinga del resto, que al chocar contra otro siempre seas tú el que cae o que a veces te pueda pasar un coche por encima sin sufrir las consecuencias.



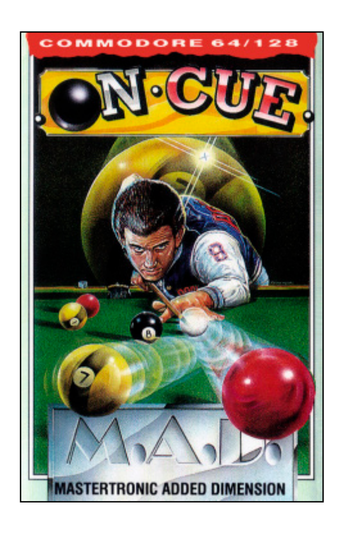
MIND CONTROL Otro de esos ladrillazos que los hermanos Darling hicieron en sus comienzos. Les perdonamos porque tenían 12 años por aquel entonces, ¡y vaya si se nota! Plagado de bugs, ridículamente difícil y con sólo dos niveles (el segundo se repite indefinidamente). ¡Todo en Mind Control contribuye a infundir una sensación de extrañeza al jugador! Una vez leí a alguien definirlo como <<uno de esos juegos que sólo pones a las 2 de la mañana>>.



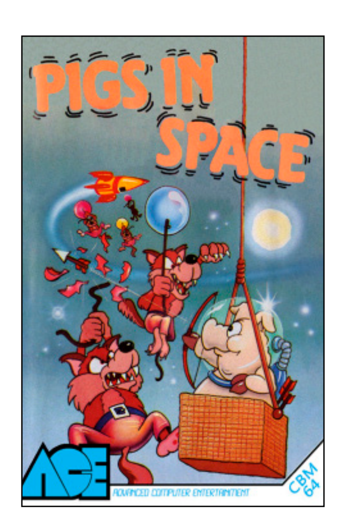
NIGHT RACER Juego de carreras que permite echar unas partiditas al Space Invaders mientras carga. Dada su calidad, dan ganas de resetear el Commodore y volver a cargarlo para seguir con el Space Invaders. Supongo que ambientaron el juego de noche para ahorrarse los gráficos de las cunetas. Zzap! 64 le dio un 36% sentenciando: <<¡reserva tu dinero para un juego de carreras que valga la pena!>>.



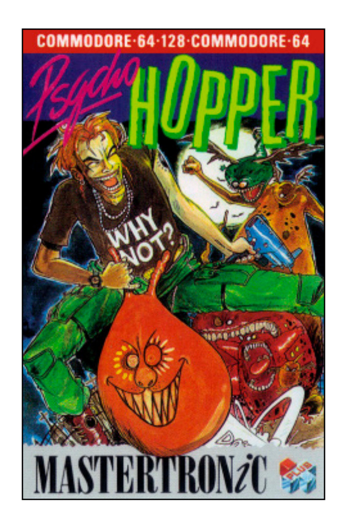
NONTERRAQUEOUS Precuela de Soul Of A Robot. Si tienes pensado jugar a esta saga ve directamente a la segunda parte. Nonterraqueous tiene una melodía pegadiza, aunque muy corta... ¡y ahí acaban sus virtudes! Según la prensa de la época las pantallas son muy semejantes entre sí, y aunque existen algunos puzles, todos se basan en las mismas premisas y no ofrecen retos. Hay mejores alternativas... ¿alguien dijo Cybernoid?



ON CUE Uno de los peores juegos de billar que puedes encarar: la física de la bola no es de este planeta y de nuevo, el control resulta desacertado; además, el sonido que hacen las bolas al chocar tras el saque se asemeja al ruido de una ametralladora, ¡llegando a molestar si juegas con el volumen alto! Obtuvo un 28% en la revista Zzap! 64. En cada cara se incluye una variante de billar (bola 8 y snooker), pero ni por esas mejora.



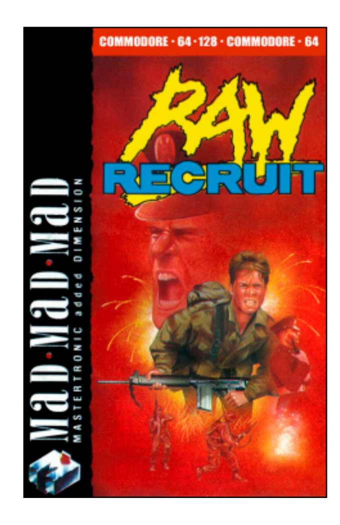
PIGS IN SPACE O lo que es lo mismo, el clon de Pooyan. ¡Hasta clonaron la portada! Lo copiaron todo excepto la diversión. Pigs In Space no sólo es difícil sino también cruel: ¿por qué machacar el tímpano del jugador con una melodía tan chabacana y que no hace justicia a la capacidad sonora del C64? Cuando logres alcanzar a 20 lobos espaciales con tus flechas, la recompensa será repetir el nivel con mayor dificultad... ¡pero con la misma música!



PSYCHO HOPPER ¡Seguro que esa portada brilla en la oscuridad en caso de apagón! Psycho Hopper es un superhéroe que rebota, un sujeto que se sube sobre una pelota hinchable y se dispone a llevarse todos los objetos valiosos del planeta de los sueños botando de aquí para allá. No puedes negar su originalidad, pero moverte a base de botes y rebotes terminará sacándote de tus casillas cada vez que choques contra algún borde y te zampes a un alienígena.



RAPID FIRE La versión de Commodore 64 tiene un pase, pero en Spectrum, Rapid Fire es muy lento (irónico título), tanto en el movimiento del protagonista como en cuanto al tiempo que tarda en reaccionar a tus órdenes. Lo mejor de todo es que en vez de darte una vida tienes una flamante barra de energía a tu disposición, pero si un enemigo te toca... ¡te la quitará enterita de golpe, como si se tratase del mismísimo Mr. Big de Target: Renegade!



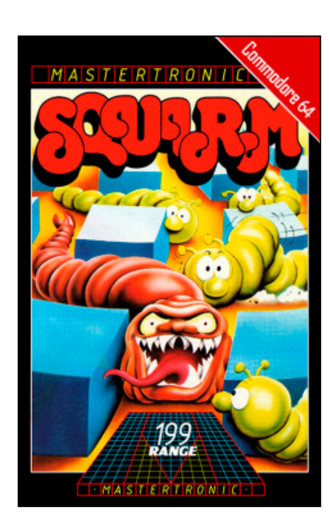
RAW RECRUIT En plena fiebre del Combat School, Mastertronic encargó a Software Creations un clon para venderlo a través de M.A.D., su sello de lujo. ¡Lo malo es que el juego no lo era! Un consejo: disfruta de la música de Tim Follin que suena finalizada la carga y resetea tu Spectrum. Es sorprendente lo que Tim conseguía sacar del beeper, pero si te enfrentas al resto del juego, ¡que sea bajo tu responsabilidad!



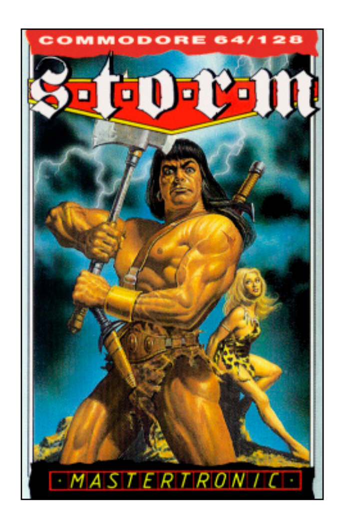
SPACE HUNTER O mejor dicho, Don Quijote se va al espacio. ¡Si no lo crees mira la portada! El juego promete exploración espacial, abordaje de naves, batallas galácticas, saqueos... pero a la hora de la verdad, la versión para Spectrum se hace injugable por lo molesto que resulta a la vista el parpadeo de los enemigos a medida que se acercan. Si te animas, lánzate sin pensártelo a la versión de Commodore 64.



SPACE WALK Todo el mundo sabe que si pones la palabra "space" en el título, el juego mola por lo menos 5 veces más. La versión de C64 está hecha por los autores de la saga Dizzy, pero el Spectrum no tuvo tanta suerte. Te anticipo que la primera vez que juegues tardarás menos de 2 segundos en morir. Cuando por fin descubras lo que debes hacer, también te darás cuenta de que prefieres jugar a Jet Pac.



SQUIRM Se trata de un cruce entre Pac-Man y Snake (el famoso juego de la serpiente que todos hemos jugado en los móviles Nokia). Para una partida rápida no está mal, pero acabarás aburriéndote pronto y preguntándote por qué no se les ocurrió incluir la opción de dos jugadores. En realidad es entretenido, ¡pero no lo juegues con auriculares porque a medida que progreses escucharás un pitido que se hace más y más agudo! Vendió 123.006 copias.



STORM Otro clon, en esta ocasión de Gauntlet. De los casi 1.000 juegos distribuidos por Mastertronic se sitúa en el puesto Nº 17 de ventas con 193.074 unidades. Los personajes se mueven bruscamente (carácter a carácter) y para colmo parpadean. Al entrar en cada habitación aparecen descripciones deslizantes en la parte superior que nunca podrás leer si quieres evitar que los monstruos te vapuleen. Seguro que más de uno compró el juego por su portada.



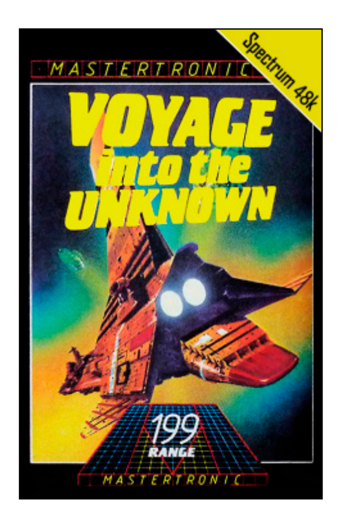
STREET SURFER En la portada verás un robot en monopatín, en la pantalla de carga un tipo en gayumbos con monopatín, y durante el juego, un chaval en vaqueros con monopatín. El hecho es que por algún motivo que se nos escapa, este chico no puede permitirse un billete de autobús y viaja por la autopista en un monopatín, esquivando coches y manchas de aceite. Por cierto, a juzgar por el número de manchurrones... ¡alguien no ha pasado la ITV!



SUB HUNT Espantoso, horripilante, patético, funesto y nefasto juego, cuyos gráficos podría haber hecho mejor un niño de cinco años. Manejas a un submarinista que pesca sardinas con torpedos mientras un avión le dispara unos cuadraditos a los que los peces son inmunes pero que a ti te liquidan en el acto. No me atrevería a negar que la música que acompaña la partida pueda resultar letal en un día de resaca.



THE LAST V8 Un juego de David Darling que fue publicado a través de M.A.D., la etiqueta que solía utilizar Mastertronic para sus mejores juegos. ¡El sonido es una pasada!, la melodía que acompaña a la partida es sensacional, pero tiene dos grandes defectos: la zona de juego apenas ocupa el 30% de la pantalla (por lo tanto los gráficos son liliputienses) y la dificultad no es alta sino extrema... ¡y me quedo corto!



VOYAGE TO THE UNKNOWN ¡He dejado lo mejor para el final! Si estás preguntándote dónde has visto antes esta portada retrocede 4 páginas. ¡En efecto!, el juego es tan malo que ni se molestaron en diseñarle su propia portada. Se trata de un dantesco simulador de naves espaciales escrito en Basic. La revista Crash dijo de él: <<este juego es una pérdida de tiempo tal, que ni me voy a molestar en puntuarlo>>.

BOMBFUSION



Al poco tiempo de hacerme con un Spectrum +2 empecé a buscar juegos para estrenarlo; uno de ellos fue Bombfusion y todavía doy palmas con las orejas por haberlo encontrado, pues se ha convertido por méritos propios en uno de mis títulos favoritos para ordenadores de 8 bits.

El juego tiene tantas desventajas que no me extraña que en su momento no llegase a ser más conocido: los gráficos no están trabajados, no hay música (ni siquiera en la pantalla de carga), cuenta con poquísimos efectos de sonido (siendo algunos de ellos molestos de escuchar), pero lo mejor es que el programa sufre de inexplicables acelerones y ralentizaciones, lo que provoca que a veces pierdas vidas a lo tonto mientras te quedas pasmado mirando a la pantalla del televisor con cara de pocos amigos.

Vale, sí, Bombfusion está plagado de errores garrafales, pero en cambio, su mecánica de juego es tan amena y única que el resto de problemas dejan de tenerse en cuenta: manejando a un superhéroe retirado tendrás que evitar la destrucción de una planta de procesamiento nuclear, pero para conseguirlo, no sólo tendrás que desactivar una y otra vez las bombas que hay esparcidas por el complejo, sino que deberás hacerlo rápidamente porque en caso de que exploten, ¡el peligro de muerte por radiación aumentará!; por otro lado, debes recoger cierto número de cápsulas de combustible, introducirlas en un cajón para asegurar el nivel, llegar vivo a la puerta y escapar, ¡pero los problemas se acumulan porque un balón radiactivo te perseguirá, intentará robarte las cápsulas y si te toca, aumentará progresivamente la radiación! - S.G



PLATAFORMAS

- » **DESARROLLA:** PAL DEVELOPMENTS
- » **DISTRIBUYE:** MASTERTRONIC
- » **AÑO:** 1989
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM (48K)
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1





LA AVENTURA ESPACIAL



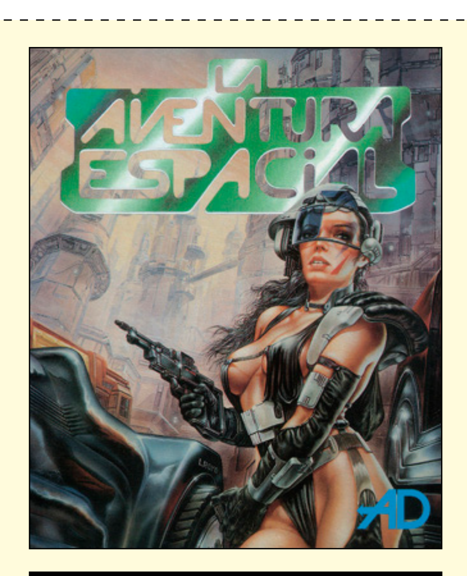


Aventuras AD ha contado tradicionalmente con el favor de los aficionados a un género tan particular como la aventura conversacional; esto es debido en gran medida a la amabilidad y accesibilidad de la que siempre ha hecho gala su cabeza visible, Andrés Samudio. En la España de los 80 estabas obligado a dominar el inglés para disfrutar de aventuras de calidad como las de Infocom o Level 9, por eso, el otro factor decisivo para labrar el buen recuerdo que AD nos dejó, fue el hecho de que puso sobre la mesa aventuras en nuestro idioma que se codeaban (e incluso superaban) a las publicadas en el extranjero.

La Aventura Espacial es la excepción de la regla: un juego que desde su publicación no ha dejado de recibir palos, malas críticas y reprobaciones incluso de exmiembros de AD. Pues bien, ¡aquí está Chuck Norris para poner las cosas en su sitio de una vez por todas! Los juicios negativos hacia esta aventura suelen apoyarse en lo engorroso del sistema de abreviaturas que abunda en todos sus textos, pero he comprobado que la mayoría de quienes se quejan jamás compraron el juego original, y por ello, carecían del imprescindible diccionario que lo acompañaba. La Aventura Espacial innova con un sistema de menús gracias al que no tendrás que teclear, y por supuesto, no te enfrentarás a la tediosa experiencia de adivinar la palabra exacta que el programa espera. Las versiones de 16 bits incluyen un nivel más que las de 8 bits, así como textos más largos e imágenes digitalizadas (¡algunas fusiladas de famosas películas de ciencia ficción!); además, hay algún que otro detalle sonoro, un modo de combate espacial, una soberbia ambientación y varios personajes que manejar con habilidades propias y con capacidad de recibir órdenes. ¿La mejor versión?, la de Atari ST por ser la original. - J.P





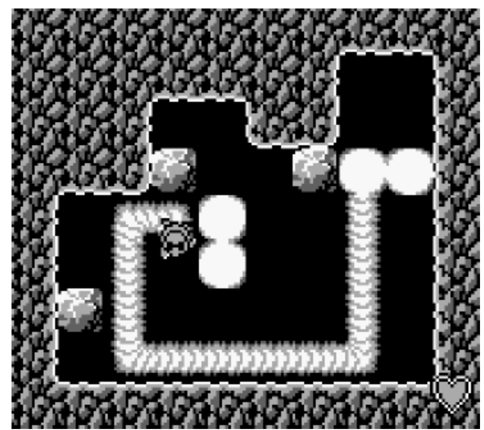


AVENTURA CONVERSACIONAL

- **DESARROLLA:** AVENTURAS AD
- **DISTRIBUYE:** AVENTURAS AD
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** ATARI ST
- **FORMATO:** DISQUETE
- **JUGADORES:** 1

MOLE MANIA







A finales de los 90 Shigueru Miyamoto ya era una figura de primera línea en el campo de los videojuegos. Donkey Kong, Mario y la princesa Zelda son sólo algunos de los iconos que había convertido en clásicos; sin embargo, existió un simpático topo llamado Muddy injustamente olvidado si atendemos a lo divertido que es Mole Mania, primer y único juego protagonizado por el roedor y producido por Miyamoto.

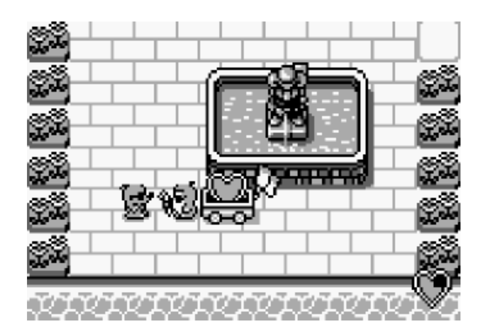
El 27 de febrero de 1996 aparecía en Japón el primer juego de la saga Pokémon, siendo un éxito instantáneo en Game Boy; por ese motivo, cuando Mole Mania se asomó a la portátil de Nintendo el 21 de julio del mismo año, ningún chico le prestó atención: ¿abandonar el entrenamiento de mis Pikachus?, ¡no, gracias! En 1997 Mole Mania se publicó en EE.UU y Europa. En Norteamérica estaban mucho más interesados en las llamativas 3D de la Nintendo 64 que en un juego monocromo con pequeños sprites y aspecto sencillo. Por nuestra parte, en Europa apenas nos enteramos de nada debido a la inexistente campaña de publicidad con que se acompañó al lanzamiento. Como consecuencia de todo, Mole Mania quedó como el mayor fracaso económico de Shigueru Miyamoto y una de las joyas desconocidas de Game Boy.

Mole Mania es un excelente juego de puzles cuyos niveles gozan de un inteligente diseño. La música es pegadiza, posee un original multijugador, es compatible con Super Game Boy Pak, y como cualquier obra de Miyamoto, es tan divertido hoy como antaño. Si te animas, desde 2012 está disponible en la Consola Virtual de 3DS. - J.P



HABILIDAD

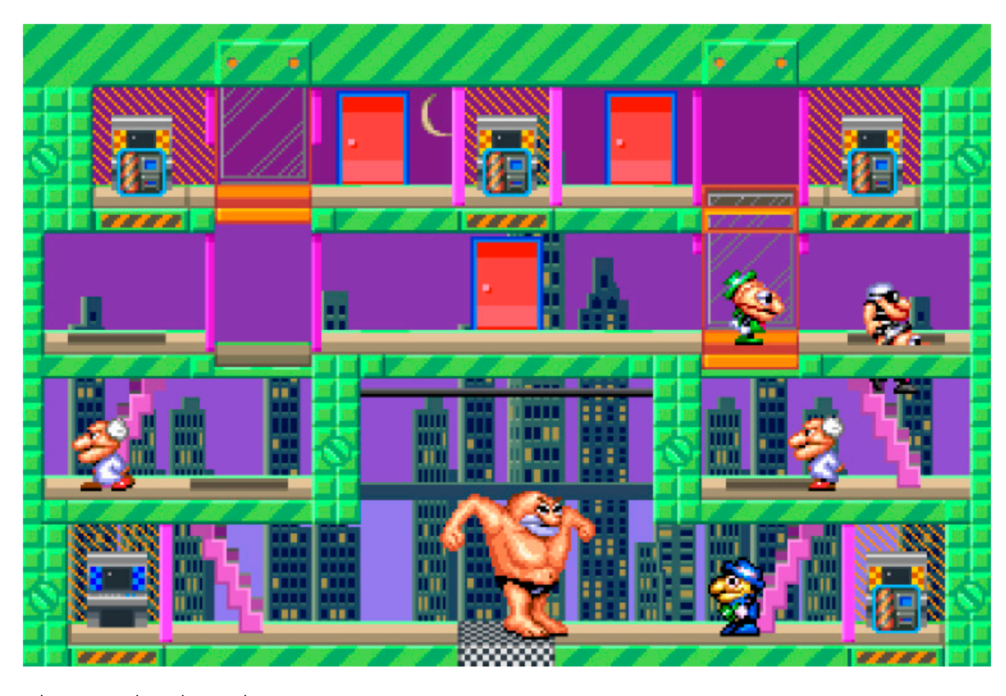
- » **DESARROLLA:** NINTENDO EAD
- » **DISTRIBUYE:** NINTENDO
- » **AÑO:** 1996
- » **PLATAFORMA:** GAME BOY
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1





PIPI & BIBIS



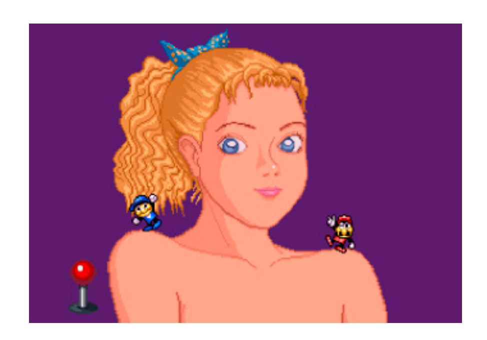


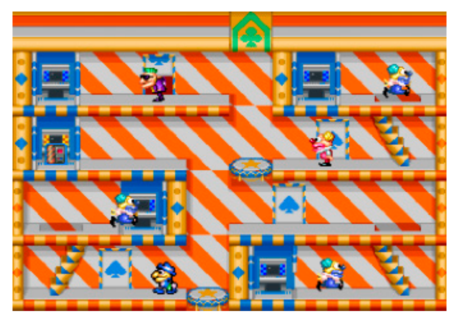
A Pipi & Bibis nada pudo sacarlo del oscurantismo, ni siquiera recurrir al más efectivo elemento de marketing para adolescentes imberbes pudo lograr que este título se hiciese un hueco en los corazones de los jugones: ¡ofrecer desnudos femeninos gratuitos!

Quizá fuese precisamente por ese erotismo de baratillo, quizá por la dificultad endiablada con la que nos recompensaba en las últimas pantallas, ¡tan alta que no se conoce héroe que lo terminase en una recreativa!, quizá fuese por su desarrollo sin power-ups ni otros elementos que le añadiesen variedad, o tal vez debido a ese movimiento ortopédico del protagonista (¡qué difícil era manejar el salto en los trampolines!) lo que hacía que te fijases más en las zagalas que en las mecánicas jugables.

Seguramente fuese la suma de todos los factores, pero este Pipi & Bibis encierra en su interior bastante más diversión de la que aparenta. No te costará nada aprender la mecánica para ir superando las pantallas: simplemente tendrás que colocar varias bombas en los terminales de cada nivel, pero habrás de tener cuidado al poner la última lo más cerca posible de la salida porque... ¡al hacerlo se accionará la cuenta atrás y si te pilla la explosión tendrás que comenzar el nivel de nuevo!

El juego se divide en seis bloques de cuatro niveles y al final de cada bloque podrás repasar minuciosamente la anatomía de la chica de turno, que aparecerá con más o menos ropa dependiendo del número de fichas marcadas con la letra H que recojas en cada bloque... ¡y si encuentras las cuatro obtendrás un integral!; además, cada bloque tiene una ambientación diferente como el circo, el casino o la ciudad. Recuerda que cuando llegues a los niveles ambientados en las carreras ¡todo será un infierno! - R.S







HABILIDAD

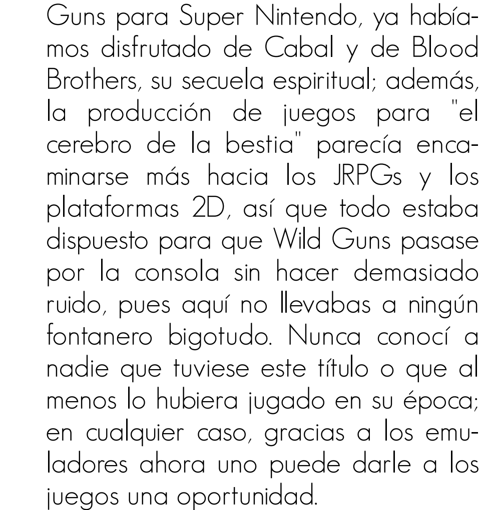
- » **DESARROLLA:** TOAPLAN
- » **DISTRIBUYE:** TOAPLAN
- » **AÑO:** 1991
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-2

WILD GUNS









Hay juegos que se empeñan en nadar a contracorriente... por ejemplo, años atrás de la aparición de este Wild Guns para Super Nintendo, ya habíamos disfrutado de Cabal y de Blood Brothers, su secuela espiritual; además, la producción de juegos para "el cerebro de la bestia" parecía encaminarse más hacia los JRPGs y los plataformas 2D, así que todo estaba dispuesto para que Wild Guns pasase por la consola sin hacer demasiado ruido, pues aquí no llevabas a ningún fontanero bigotudo. Nunca conocí a nadie que tuviese este título o que al menos lo hubiera jugado en su época; en cualquier caso, gracias a los emuladores ahora uno puede darle a los juegos una oportunidad.

Ambientado en el lejano Oeste, Wild Guns ofrece una ambientación sobresaliente mostrando estampas típicas, pero ojo, porque hay sorpresa y no sólo de colts vive el vaquero... ¡aquí también hay robots armados hasta los dientes! La mecánica es la típica de los juegos tipo Cabal, con la única novedad de tener que estar atento a los enemigos que aparezcan justo delante de ti, pues en ese momento un buen culatazo será la mejor medicina. Tendrás que tratar de recoger todas las mejoras posibles y administrarlas para que duren lo más posible, pero no olvides descargar todo tu arsenal contra los enemigos de final de fase porque ¡son durísimos!

Avanzar en Wild Guns será una labor tan satisfactoria como complicada porque el juego no es ningún camino de rosas. Este es un título injustamente olvidado así que te recomiendo que lo pruebes porque seguro que disfrutarás de cada partida. - R.S









ACCIÓN

- » **DESARROLLA:** NATSUME
- » **DISTRIBUYE:** TITUS
- » **AÑO:** 1996
- » **PLATAFORMA:** SUPER NINTENDO
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1-2

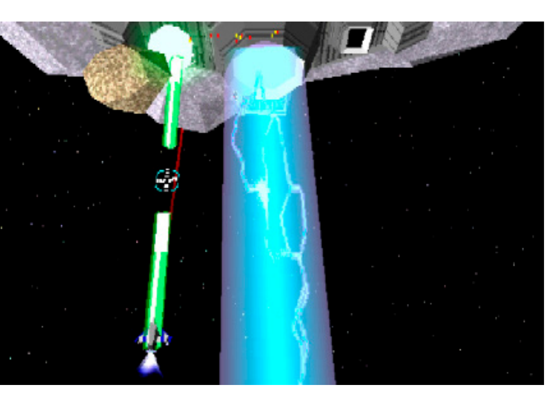
DONDE TODOS LOS JUEGOS ACABAN, COMIENZA...

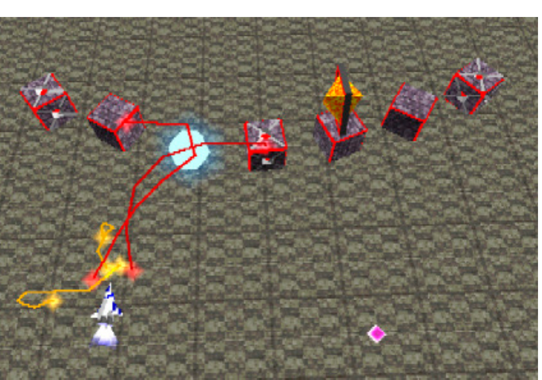


DINAMIC 875 PTS.

DINAMIC SOFTWARE. Plaza de España, 18. Torre de Madrid, 29-1. 28008, Madrid. Pedidos contra reembolso (de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 horas): (91) 248 78 87. Tiendas y Distribuidores: (91) 314 18 04.

XEVIOUS 3D/G







SHOOT 'EM UP

- » **DESARROLLA:** NAMCO
- » **DISTRIBUYE:** NAMCO
- » **AÑO:** 1995
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-2

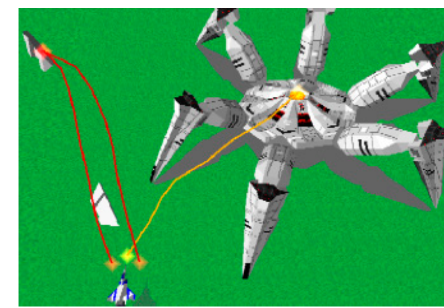


Como todos sabréis, existen muchas máquinas recreativas que nunca han salido de territorio nipón, y hay dos cosas en esta vida que a un jugón adicto a los arcades le duelen en el alma: ver que en Japón estaban disfrutando de un titulazo que nunca verías en los bares de tu país, y que con el paso del tiempo, aunque la placa de ese juego haya sido emulada y ahora sea accesible para todos gracias al MAME, fastidia bastante que si en su momento el juego no tuvo repercusión, veinte años después siga sin tenerla.

Xevious 3D/G fue una de esas máquinas, y con lo conocido que llegó a ser el título original (con casi veinte versiones editadas para diversas plataformas), creo que debería estar penado no haberlo traído a Europa; al menos los poseedores de una PSX pudieron disfrutarlo en 1997.

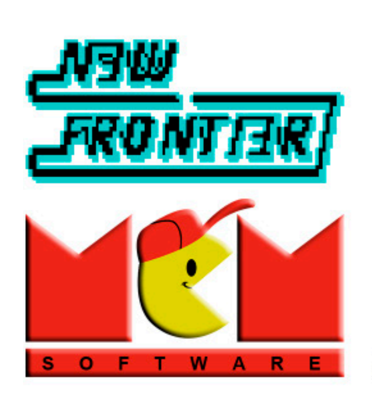
El juego consta de 7 fases en los que alucinarás con los maravillosos entornos tridimensionales que crearon para la ocasión. ¡Tu misión en el juego será localizar una nueva biocomputadora GAMP con el fin de destruirla! Para acabar con los enemigos que intentan cortarte el paso dispones de 3 armas diferentes que podrás mejorar si consigues los power-ups que hay encerrados en urnas de cristal: el de color azul te proporciona cuchillas para combatir a las máquinas voladoras, el rojo instala en tu nave lásers teledirigidos y el verde dotará a tu nave de un cañón de plasma; ¡y ahí no acaba la cosa, pues también dispones de bombas que podrás lanzar a los enemigos de tierra! La versión de PSX titulada Xevious 3D/G+ incluye otros juegos originales como añadido a la versión arcade: Xevious, Super Xevious y Xevious Arrangement. - S.G

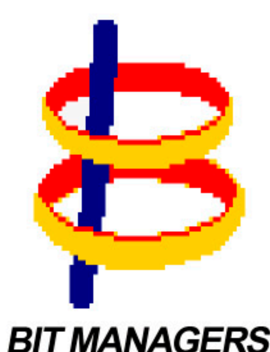


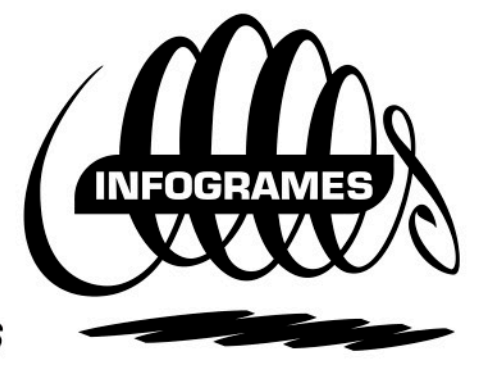




derribado sobre el triángulo
de las bermudas - stop -
rodeados por los aborígenes
- stop - he rescatado a la
chica - stop -estoy bien, pero
algo va mal por aquí - stop -
¿que demonios hacen aquí
todos estos dinosaurios?
Ultima transmisión del piloto Jack JJ Thompson
16 / 6/ 42
BERMUDA
SYNDROME
• MÁS DE 250 PANTALLAS
• MÁS DE 70 ENEMIGOS GENERADOS EN 3D
• WINDOWS 3.1 Ó WINDOWS 95
• FANTASTICA BANDA SONORA
CENTURY
INTERACTIVE
http://www.musicpark.com
BMG
INTERACTIVE
ERBE









De dependiente en una droguería a músico autodidacta, grafista y programador, Alberto José González (McAlby) ha formado parte de New Frontier, Bit Managers y Abylight e incluso ha participado en títulos publicados por compañías como MCM Software e Infogrames.

Tratándose de una entrevista para Yo Tenía Un Juego, la primera pregunta es obligada: ¿qué videojuegos disfrutabas cuando eras niño y cuál es tu recuerdo más antiguo?

Alberto: Lo más antiguo que recuerdo son los juegos Game & Watch de Nintendo; en aquel tiempo eran muy comunes y casi todos los chavales tenían alguno. Solíamos intercambiarnos las maquinitas y llegué a tener muchas de ellas... ¡eran fantásticas!

La primera máquina en la que hiciste gráficos y algunos programas fue un Casio PB-700. Aunque es ampliable, este modelo cuenta con 4kb de RAM, estando considerado como una calculadora científica a pilas. ¿Recuerdas lo que llegaste a hacer con aquella máquina? ¡Después de eso un Spectrum +2 te parecería avanzadísimo!

El Casio PB-700 venía con un manual con el que podías aprender a programar en Basic. Era muy limitado pero me sirvió para dar mis primeros pasos en programación. En aquella época, los ordenadores como el ZX Spectrum o el Commodore 64 estaban en pleno auge, pero eran muy caros. Mi padre me compró el PB-700 en un viaje que hizo a las Islas Canarias y creo recordar que le costó unas 15.000 pesetas, muy por debajo de lo que costaba un Spectrum. Conseguí también una ampliación de memoria de 4k adicionales.

En ese ordenador podías tener hasta 10 programas diferentes en la memoria a la vez, y menos mal, porque no tenía manera de guardar los programas en cinta sin el accesorio FA-10. Cuando quería programar algo nuevo me apuntaba los programas en una libreta antes de borrarlos.

En él programé varios juegos sencillos, alguna utilidad para ayudarme en los estudios y un programa de dibujo con el que comencé a hacer mis primeros sprites. El +2 me pareció un maquinón en comparación, pero poder llevarse el ordenador a programar al parque tenía su gracia.

Has hecho gráficos, música y has programado. ¿Cuál es tu faceta favorita y por qué?

Siempre me he sentido más cómodo programando que haciendo otras cosas, especialmente al principio, cuando la programación era un trabajo de exploración más que de conocimiento de librerías ajenas (que es lo que viene siendo últimamente). Encuentro muy gratificante programar algo y ver u oír el resultado, como salido de la nada.

Hacer animaciones también me gustaba mucho, darle vida y carácter a un personaje inventado por uno mismo. He disfrutado mucho haciendo música, pero no siempre me ha resultado tan gratificante porque rara vez recibía comentarios sobre ella. Lo mejor ha sido sin duda la combinación de programar y componer música para chips de sonido con capacidades limitadas.

¿Qué resulta más sencillo: portar música ya escrita como hiciste en las versiones MSX de Ghostbusters 2, Power Drift, Snoopy y Altered Beast, o componer la tuya de la nada como harías después?

Es más sencillo portar un tema que crearlo de la nada, sobre todo si te gusta el material original. Lo difícil en todo caso puede ser el proceso, que en aquel tiempo era muy laborioso. En los tres últimos juegos que mencionas había sólo una canción y se resolvieron en muy poco tiempo. Ghostbusters 2 me resultó un poco más intimidatorio, pues lo compuso David Whittaker, que era uno de mis compositores de referencia. El juego tenía varias canciones y tuve que rehacerlas todas de oído escuchando la versión de ZX Spectrum 128. No sabía si estaría a la altura ya que no llevaba mucho tiempo haciendo música.

¿Recuerdas cómo entraste en New Frontier y algún detalle de las negociaciones con Infogrames para portar sus juegos a Spectrum?

Lo recuerdo perfectamente: trabajaba de aprendiz en una droguería con 16 años recién cumplidos. Ya tenía el ZX Spectrum +2, había hecho muchos gráficos y también había comenzado a


The Original Tour
London Sightseeing
The Original Tour T1
Yellow Circular Tour
TOUR 19
February
76
AT THE FABULOUS FORUM

programar mi primer juego en Basic: se llamaba Vengador y estaba muy inspirado en el Vigilante de IREM. Aún conservo la libreta con las direcciones de los GDU apuntadas para todos los frames de animación.

Cada mes, un compañero y yo teníamos que ir a echar publicidad de la droguería en los buzones del barrio, y en uno de ellos vi escrito "New Frontier". Pensad en esto la próxima vez que veáis a un chaval repartiendo publicidad en los buzones de vuestro edificio. Recordé el nombre de la empresa por un juego llamado Time Out, y armándome de valor, un día llamé a la puerta para preguntar si necesitaban grafista.

¡Estaba temblando! Llevé una cinta con los gráficos del juego que estaba haciendo y les gustó, así que comencé a trabajar en mi propio ordenador al día siguiente. No era un trabajo remunerado regularmente, así que rara vez cobraba algo. En cuanto a las negociaciones con Infogrames no puedo decir mucho porque yo estaba a otras cosas. Sé que un comercial de la empresa ofreció nuestros servicios y comenzamos a hacer un prototipo de Hostages. Les gustó la calidad de nuestro trabajo y ahí comenzó nuestra relación.

Cuando entraste en New Frontier un compañero te prestó el Music Box de Spectrum, con el que hiciste tus primeras composiciones. ¿En qué consistía aquel programa en concreto?, ¿lo utilizaste en todos tus trabajos de Spectrum?

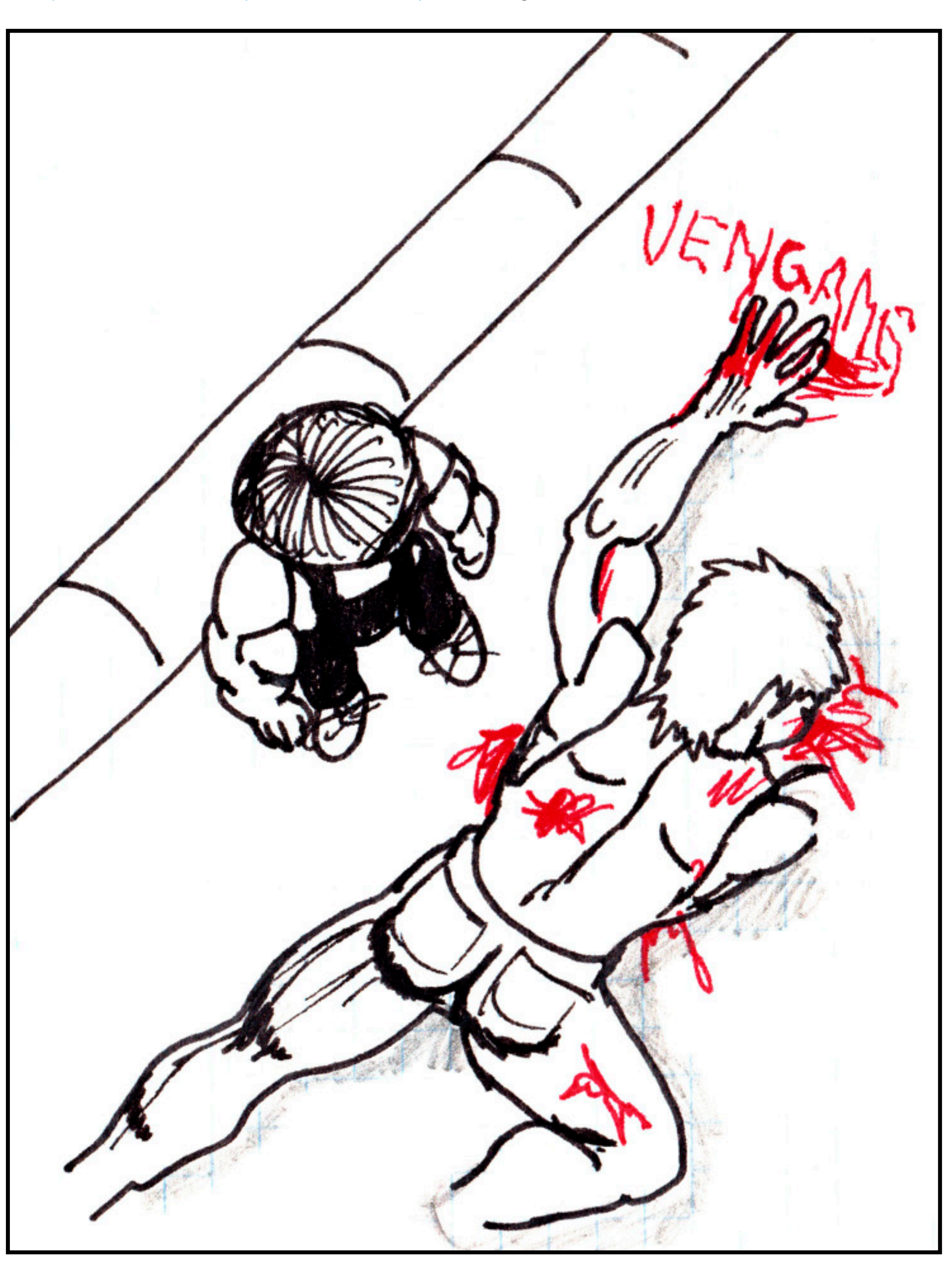
Music Box era un programa de Melbourne House que servía para hacer música poniendo notas sobre un pentagrama de manera totalmente lineal. Había una versión de 48k y otra de 128k que es la que yo utilicé para hacer mis primeras composiciones, pero lo que salía de ese programa no se podía usar directamente en los juegos porque utilizaba toda la CPU. Sólo lo usamos para un juego llamado Star Madness que no llegó a salir.

JUEGOS PUBLICADOS EN NEW FRONTIER

- Hostages - 1990 (ZX/CPC/MSX)
- Magic Johnson's Basketball - 1990 (ZX/CPC/MSX)
- Light Corridor - 1991 (ZX/CPC/MSX)
- Mystical - 1991 (ZX/MSX)
- North & South - 1991 (ZX/CPC/MSX)

NO PUBLICADOS

- Z80 Attack - 1988 (ZX)
- Jueves 12 y Sábado 14 - 1989 (ZX)
- Star Madness - 1989 (ZX)
- Vengador - 1990 (ZX)
- Laser Disc - 1990 (ZX)
- Pim Pam Pum - 1991 (ZX)
- Acid Killer - 1991 (ZX)
- Sokoban Perfect - 1991 (ZX/CPC)
- Compact Editor - 1993 (ZX)



BOCETO ORIGINAL (I) - VENGADOR

Una parte del código de ese programa estaba escrito en Basic y otra parte en Ensamblador; como ya sabía Basic, lo modifiqué para añadirle ciertas operaciones básicas como copiar y pegar bloques de notas. La verdad... no recuerdo si lo llegué a usar para componer algo de Spectrum.

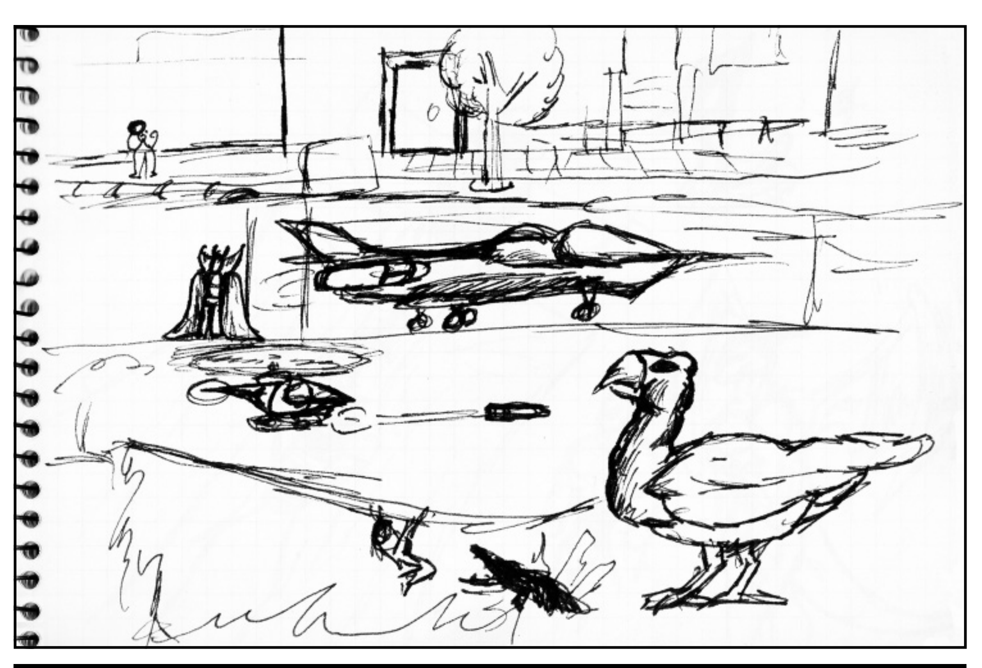
Poco después comencé a programar en Ensamblador y poco a poco hice el que sería mi editor de música definitivo, el Compact Editor, pero no se llegó a usar en ningún juego de Spectrum publicado. Lo usé sobre todo para componer una larguísima banda sonora para un juego llamado Sokoban que no llegó a salir. La compuse durante los 21 días de permiso de la mili. ¡Difícil de olvidar! Sin embargo, el editor lo seguí usando para componer prácticamente todas mis bandas sonoras para consolas de 8 bit, desde entonces hasta el año 2003.

Juegos publicados en MCM Software

- Altered Beast - 1989 (MSX)
- Ghostbusters - 1989 (MSX)
- Power Drift - 1989 (MSX)
- Snoopy - 1990 (MSX)

Juegos publicados en Infogrames

- Lucky Luke - 1996 (GB/GBC)
- Bugs Bunny & Lola Bunny - Operation Carrot Patch - 1998 (GBC)
- The Smurfs' Nightmare - 1998 (GB/GBC)
- V-Rally - 1998 (GB)
- Looney Tunes - Martian Alert! - 2000 (GBC)
- Looney Tunes - Marvin Strikes Back! - 2000 (GBC)



BOCETO ORIGINAL (II) - VENGADOR

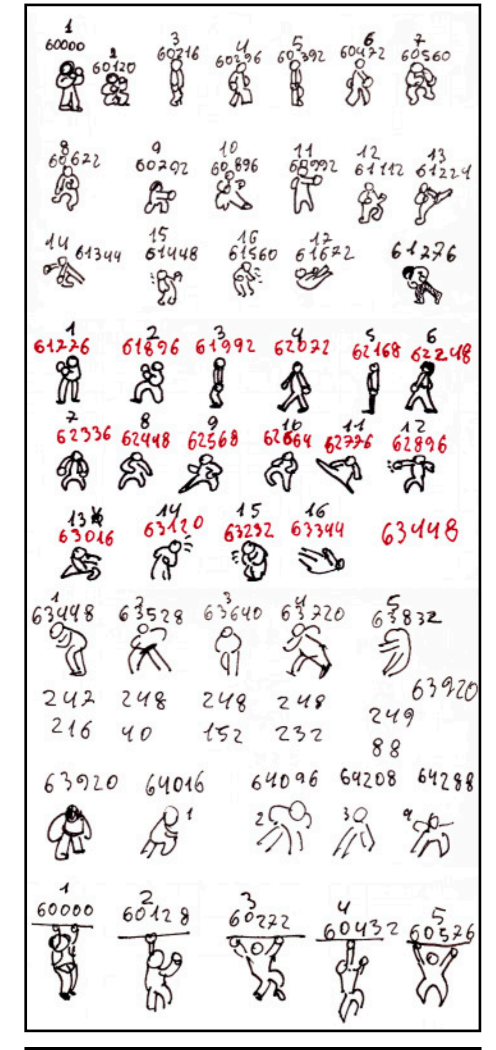
Qué grupos de música comercial escuchabas por entonces en tus ratos libres?

Escuchaba principalmente la radio, nada concreto, me gusta de todo. Entre las primeras cosillas que hacía de música con el Music Box recuerdo que usaba melodías de Mecano y Azul y Negro. Me gustaba bastante el House (que era lo que se oía en la radio), y bueno... como digo, un poco de todo. Disfrutaba mucho también escuchando música de juegos, me las grababa en cinta para poder oírlas luego sin el ordenador.

¿Cómo medíais la dificultad de los juegos en New Frontier? En una época en la que los juegos españoles eran famosos por su alta dificultad, los vuestros se podían terminar con un poco de práctica.

Nosotros dábamos nuestra curva de dificultad inicial, pero la última palabra siempre la tenía Infogrames. No es una cuestión de juegos Españoles o Franceses, sino del estudio en particular.

Es muy difícil ajustar la curva de dificultad de un juego que estás desarrollando porque se pierde el enfoque objetivo, y más por aquella época, que no se usaban testers; al menos nosotros no usábamos porque éramos literalmente cuatro personas desarrollando los juegos.



SPRITES - VENGADOR

Juegos publicados en Bit Managers

- Pop Up - 1991 (GB)
- Bomb Jack - 1992 (GB)
- Astérix - 1993 (GB)
- Metal Masters - 1993 (GB)
- The Smurfs - 1994 (GB/NES/MS/GG)
- Astérix & Obélix - 1995 (GB/GBC/SNES)
- Tintín En El Tíbet - 1995 (GB/GBC/GG)
- Spirou - 1996 (GB)
- Hugo 2 - 1997 (GB)
- Tintín - Prisoners Of The Sun - 1997 (GB/GBC)
- Turok - 1997 (GB)
- Die Maus - 1998 (GB)
- Otto's Ottifanten - 1998 (GB)
- Sea Battle - 1998 (GB)
- Sylvester & Tweety - 1998 (GB/GBC)
- Turok - Rage Wars - 1998 (GB/GBC)
- Turok 2 - 1998 (GB/GBC)
- Ronaldo V-Football - 1999 (GB/GBC)
- Radikal Bikers - 2000 (PSX/ARCADE)
- The Revenge Of The Smurfs - 2000 (GBA)
- Turok 3 - 2000 (GBC)
- UEFA 2000 - 2000 (GBC)
- Astérix & Obélix - Bash Them All! - 2001 (GBA)
- Baby Felix Halloween - 2001 (GBC)
- Ronaldo V-Soccer - 2001 (GBC)
- Droopy's Tennis Open - 2002 (GBA)
- Inspector Gadget Racing - 2002 (GBA)
- The Morning Adventure - 2003 (GBA)

Hunting Mix y Acid Killer son dos de los muchos juegos de New Frontier que no llegaron a ser editados, con la particularidad de que fueron programados para funcionar con el Gun Stick, la pistola óptica de Spectrum. ¿Recuerdas si era muy complicado programar para la pistola?

Había otro juego más llamado Shooting Range que fue el primero de todos. Creo recordar que ya estaba casi acabado cuando entré en New Frontier. Hacer juegos para la pistola no era más difícil que otra cosa, lo complicado era hacerlo mejor que los demás.

El mecanismo por el que funcionaba la pistola consistía en que detectaba la luz blanca; sólo podías preguntarle a la pistola si veía luz o no, pero no las coordenadas de pantalla. La forma en la que la mayoría de los juegos detectaban si habías disparado correctamente a algo era poner la pantalla en negro y mostrar un rectángulo blanco por cada objetivo al que se podía disparar, uno después de otro. Esto era tremendamente feo, lento y se notaba mucho.

Zydro desarrolló una técnica en la que iba dibujando y comprobando el estado de la pistola, sincronizado a su vez con el dibujado de los scans de la tele. ¡Esta técnica llamada Megaclash era realmente brillante!; con ese sistema se podía recoger la coordenada exacta a la que habías disparado con la pistola. Es una verdadera pena que ninguno de los juegos que se hicieron para el Gun Stick llegaran a salir.

Como responsable del apartado gráfico de las versiones Spectrum de Hostages y North & South, ¿podrías comentar con qué dificultades te encontraste para utilizar el color, sobre todo en éste último?

Bueno la verdad es que el caso de los sprites de North & South fue curioso: los fondos estaban hechos a todo color por Fustor y yo ya tenía todos los sprites hechos en monocromo, reescalados de la versión de Commodore Amiga ¡y estaban fantásticos! Hice una prueba para ponerles color como había hecho con sprites de la embajada de Hostages; a mis compañeros les gustó el resultado, aunque a mí no tanto porque los sprites pasaban de ser estilizados a ser gordos y difíciles de animar. Al final me convencieron y creo que fue lo mejor porque el juego quedó mucho más vistoso y obtuvo muy buenas puntuaciones.

¿Por qué hay en tu historial casi tantos trabajos sin editar como publicados?, ¿tantos eran los proyectos que se cancelaban estando a medias?

Supongo que te refieres a los juegos de Spectrum. Bueno, conseguir publicador no es fácil y terminar completamente un juego tampoco, aunque los proyectos sin publicar estaban prácticamente acabados. También hay que entender que comenzamos tarde con el Spectrum y eso dejó los juegos sin posibilidad de publicarse en otras plataformas posteriores como las consolas.

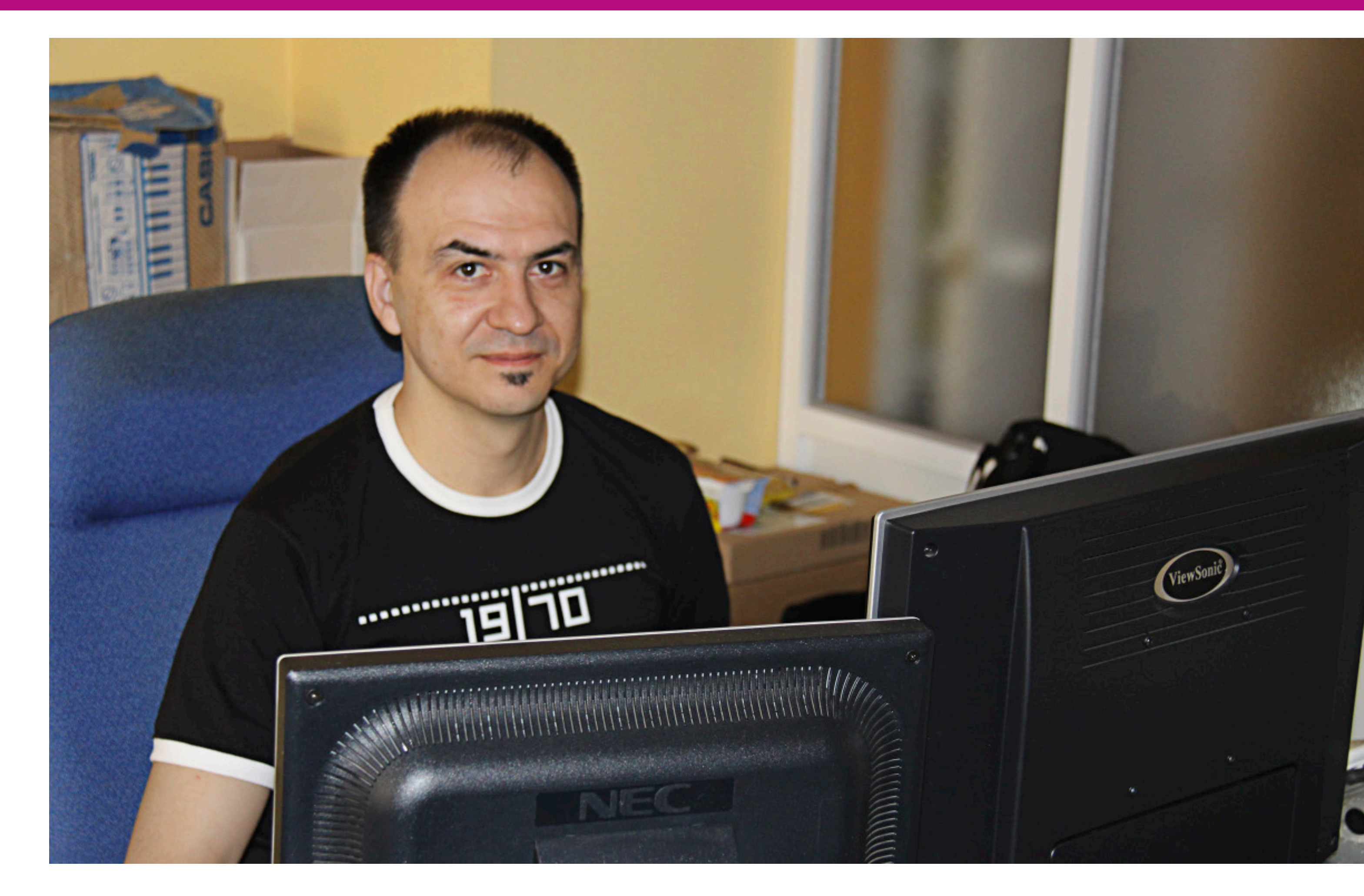
Sé sincero: ¿no os daba un poco de envidia ver cómo Dinamic, Topo y Opera se llevaban todos los laureles en España mientras vosotros érais casi invisibles al trabajar para compañías de fuera y a pesar de hacer juegos tan excelentes como Hostages o North & South?

Envidia no, pero sí indignaba un poco la falta de reconocimiento. Esos juegos que mencionas tuvieron unas puntuaciones estratosféricas en las revistas inglesas, pero bueno, era otra época. Aún a día de hoy ese trabajo parece que sea invisible para ciertos medios, quizás por desconocimiento, no sé.

Eres de los pocos que dio el salto de los ordenadores de 8 bits a las consolas, coincidiendo con el paso de New Frontier a Bit Managers. ¿Fue gracias a Infogrames o supiste darte cuenta de que ahí estaba el futuro?

No publicados

- Spirou - 1996 (GG)
- Wacky Races - 1999 (GBC)
- Radikal Bikers - 2000 (GBC)



Fue Infogrames quien nos permitió dar el salto a las consolas, pero es justo decir que también nos lo ganamos a pulso y lo teníamos bien merecido.

Muy pocas compañías tenían la posibilidad de desarrollar para consolas porque eso implicaba una inversión de dinero enorme. Los cartuchos hay que pagarlos antes de hacerlos y luego venderlos por tus propios medios. Esto sólo lo puede hacer un publicador con una capacidad financiera importante, como por ejemplo Infogrames en su día. En cualquier caso, el salto a las consolas nos costó muy poco y daba gusto trabajar con esas máquinas, aunque tuviesen restricciones por todas partes.

¿Es verdad que para componer algunas de las músicas que podemos escuchar en GBA o NES utilizaste un Spectrum?

Sí, prácticamente todas mis bandas sonoras para máquinas de 8 bits están compuestas con un Spectrum y el programa Compact Editor que mencioné antes. Al principio usaba mi Spectrum +2 enchufado a un monitor de Amstrad CPC que se veía fenomenal, pero luego, con la llegada de los primeros emuladores para PC, conseguí modificar uno para que en vez de funcionar a 50hz funcionara a 60hz como las consolas. Así pasé a utilizar definitivamente el PC con mi editor corriendo en ese emulador.

No es que la música saliera de ahí lista para meter en la consola, ni mucho menos; me hacía una idea de la canción y construía las partes básicas, pero luego eso se convertía a código fuente (texto) y a partir de ahí seguía componiendo las canciones escribiendo directamente en la rutina de música.

Si nuestros datos son correctos, has trabajado para las siguientes plataformas: Spectrum, MSX, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance, NES, SNES, Game Gear, Master System, PSX, DS, 3DS, Wii y varios modelos de teléfonos móviles. ¿Guardas mejor recuerdo de algunas que de otras por algún motivo?, ¿había diferencias muy notables en el proceso?, ¿resulta más fácil hacer juegos para una consola que para un ordenador ya que se supone que han sido concebidas expresamente para ello?

La Game Boy es probablemente con la que menos problemas tuvimos: fue la primera que nos encontramos después del Spectrum y se parecen algo; el procesador es similar y si se le puede buscar una pega sería probablemente la poca cantidad de sprites y sobre todo la poca capacidad de memoria para mapa y animaciones.

Con la que más he disfrutado es sin duda con la SNES, y la que menos probablemente la Master System porque el chip de sonido no daba para hacer muchas virguerías.

JUEGOS PUBLICADOS EN ABYLIGHT

- Ferrero VS Moya Tennis - 2005 (Móvil)
- Pau Gasol One On One - 2005 (Móvil)
- Sudokumania - 2005 (Móvil)
- Alonso Racing '06 - 2006 (Móvil)
- Nani Roma 4x4 Raid - 2006 (Móvil)
- Roland Garros - 2006 (Móvil)
- Dakar '07 - 2007 (Móvil)
- Pedrosa GP '07 - 2007 (Móvil)
- Roland Garros '07 - 2007 (Móvil)
- Dakar Rally '08 - 2008 (Móvil)
- Elite Forces - Unit 77 - 2009 (NDS)
- Fish 'Em All! - 2009 (WiiWare)
- Stop Stress - A Day Of Fury - 2009 (WiiWare)
- Cosmo Fighters - 2010 (DSiWare)
- Music On - Acoustic Guitar / Electric Guitar / Electronic Keyboard / Retro Keyboard - 2010 (DSiWare)
- Tourist Lover - 2010 (iOS)
- AfterZoom - 2011 (DSiWare)
- Carps & Dragons - 2013 (3DSWare)
- Cut The Rope - 2013 (3DSWare)

Por debajo de esto sólo quedan los móviles para los que comenzamos a hacer juegos al principio de Abylight y que eran una auténtica pesadilla.

La diferencia fundamental que había entre hacer juegos para consola y para ordenador es que en éste, toda la memoria era RAM, con lo que podías escribir donde quisieras y cargar de cinta o disco si fuese necesario. En una consola casi toda la memoria era ROM de un tamaño fijo determinado por el publicador (siempre menos de lo deseado) y la RAM era extremadamente limitada, así que hay que organizar su uso muy bien. Las ventajas de la consola eran todo el hardware dedicado a scroll, sprites, sonido, etc., y trabajar con una máquina cerrada y sin múltiples configuraciones diferentes.

¿Cómo surgieron las relaciones comerciales con Nintendo?

Durante la época de Bit Managers no teníamos relación directa con Nintendo, quien la tenía era Infogrames, que eran los publicadores. Ahora en Abylight sí que tenemos una relación muy directa debido a que somos nosotros los publicadores y llevamos muchísimos años trabajando con ellos, juego tras juego.

Cuando trabajas para compañías como Nintendo, Sega, etc., ¿se encargan de facilitar la tarea a los programadores, músicos, etc.?, ¿os proporcionan herramientas de cara a simplificar el proceso de desarrollo?

En la época de las consolas de 8 bits lo único que teníamos era un manual con las instrucciones de la CPU, los registros y los mapas de memoria de la máquina; poco más, y a veces venía todo directamente en japonés.

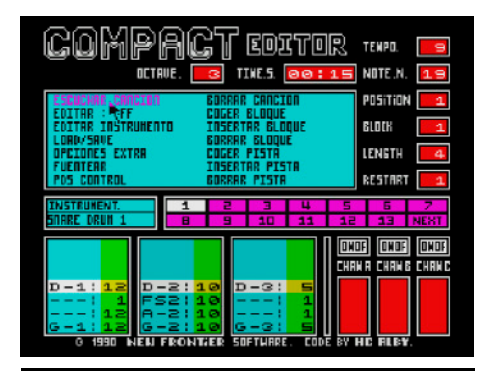
Se lo tenía que ir haciendo uno todo poco a poco a base de experimentar, pero realmente era lo divertido. A partir de la SNES ya comenzaban a venir algunas utilidades básicas y unos manuales más elaborados.

Hoy día los kit de desarrollo para consola vienen con todo tipo de utilidades y librerías para comenzar a hacer juegos, pero no siempre son las mejores. Sacarle el máximo provecho a las consolas sigue requiriendo experimentar y hacer muchas cosas uno mismo.

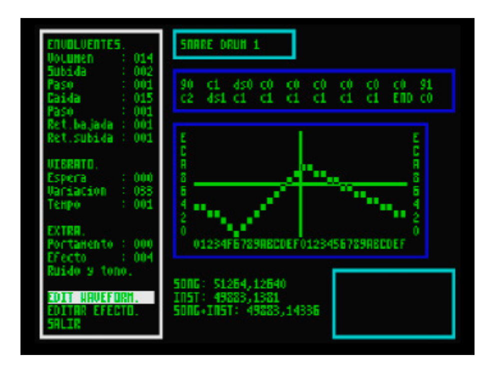
Los juegos de Nintendo siempre se han caracterizado por su aspecto infantil, exento de toda violencia y lenguaje que pueda herir sensibilidades (famosos son los tijeretazos sufridos en Maniac Mansion en su viaje a la NES). ¿Alguna vez te has visto afectado por este tipo de "correcciones forzosas"?

Bueno, recuerdo un par de anécdotas curiosas y seguramente habrá alguna más; la mejor es cuando nos dijeron que cambiásemos a Baba, el pirata negro de una fase de bonus, por otro personaje, básicamente porque era negro y podría ser considerado racismo. Hubo que explicarles muy amablemente que era una parte fundamental del cómic.

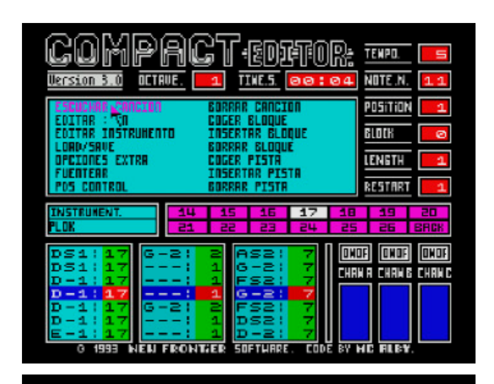
CAPTURAS DE LAS TRES VERSIONES DEL COMPACT EDITOR DE NEW FRONTIER



Versión original del Compact Editor (1990)



Pantalla de edición de instrumentos
- Versión 2.0 del Compact Editor (1991) -



Versión 3.0 del Compact Editor (1993)

¿Es cierto que durante tu estancia en Bit Managers seguiste componiendo música estando en la mili? De ser así, ¿cómo te permitieron llevar tus máquinas al cuartel?, ¿qué opinaban tus compañeros al respecto?, ¿recuerdas qué bandas sonoras compusiste allí? ¡Quizá hubiera sido un buen momento para encargarte la de Combat School!

Cuando hice la mili en el 91 todavía nos llamábamos New Frontier y de hecho nuestros primeros juegos para Game Boy (Pop Up, Bomb Jack y Astérix) salieron publicados bajo ese nombre. No fue hasta Los Pitufos cuando fundamos la compañía Bit Managers.

Pero sí, durante la mili me las apañé para llevarme mi querido ZX Spectrum +2 al cuartel. Había una habitación que llamábamos "la furrilería", que era donde el furriel hacía el cuadrante de las guardias. A mí me tocó hacer las veces de furriel y de escribiente, así que tenía esa habitación a mi disposición; lo que no consigo recordar es cómo llevé la tele, pero bueno, era pequeñita.

Durante ese tiempo recuerdo haber compuesto Pop Up, Bomb Jack, la banda sonora de Sokoban que nunca llegó a salir y algunas canciones más. Varias de ellas se usaron años después en juegos de Game Boy.

Realmente no recuerdo tener ningún compañero en el cuartel al que le gustaran los juegos. Sí recuerdo una anécdota en la que, estando en la susodicha furrilería, mientras todos los compañeros estaban durmiendo la siesta obligatoria, apareció el teniente de guardia y me pilló con el Spectrum. Dio la casualidad de que estaba jugando al Platoon y el hombre comenzó a explicarme cosas como que "platoon" significaba pelotón en inglés y no sé qué más; ¡creo que me libré de un buen arresto por tener ese juego puesto!

Tu nivel de producción en Bit Managers es asombroso: ¿Solías componer a propósito para cada juego o contabas con una librería de composiciones que ibas adaptando en función del tipo de juego de que se tratase en cada ocasión?

Para cada juego componía de manera exclusiva, teniendo siempre en cuenta la ambientación y el personaje (con más o menos acierto)

En ocasiones lógicamente podía componer algo que igual sonaba bien pero que luego no pegaba mucho en el juego. Esas melodías a veces acababan encontrando sitio en juegos posteriores.

Por ejemplo, en uno de los juegos de Looney Tunes para Game Boy Color utilicé un tema (que llamé Sir Fred en su día) que compuse para Spectrum cuando ni siquiera existía la consola.



¡Alberto componiendo a pleno rendimiento!

Parte del equipo de Abylight

Eva Gaspar (socia) / Mamel Pico (grafista) / Nacho García (socio) / Ricardo Fernández (socio) / Alberto José González (socio) / Emilio Lopera (programador)

En realidad en los últimos años de Bit Managers me vi obligado a recurrir a composiciones antiguas muchas veces porque los tiempos de desarrollo se hacían cada vez más cortos. En los primeros tiempos podía trabajar sobre varias ideas y luego quedarme con la más interesante, pero acabó siendo casi imposible al final.

Con un currículum como el tuyo no podemos pedirte que nos hables de todas tus composiciones, pero nos gustaría saber si recuerdas algo acerca de la composición de las melodías para The Light Corridor (Spectrum), The Smurf's Nightmare (Game Boy Color) y de Astérix & Obélix (Game Boy), por ser nuestras favoritas.

Bueno, la verdad es que guardo muy buenos recuerdos de casi todas. La melodía original del menú de The Light Corridor fue compuesta por Frederic Mentzen y me gustó mucho. Fue un placer hacerla para Spectrum 48k y 128k, añadiendo además varios minutos de cosecha propia tirando de la inspiración que me produjo.

Recuerdo que en Infogrames nos dijeron que pusiéramos en los créditos que la música había sido compuesta originalmente por Frederic, y no me gustó mucho la idea en su día, pues quitando el fragmento de la canción del menú, el resto de la banda sonora era completamente nueva y original; de hecho, debe ser una de las bandas sonoras más largas para este sistema.

Sobre The Smurf's Nightmare sólo puedo decir que me inspiró enormemente y me encantó volver a ponerle música a los Pitufos. El primer juego de Game Boy fue el último para el que hice gráficos y guardaba muy buenos recuerdos de él. Salió rodado y de hecho, había un tema que en el primer juego de los Pitufos se tuvo que descartar porque no quedaba muy bien, ¡pero que en el nuevo quedaba como un guante! La canción se llamaba Rabbit's Race.

De Astérix y Obélix para Game Boy no tengo ningún recuerdo especial, de hecho no es una de las bandas sonoras que más me gustan. Lo que sí recuerdo es que incompresiblemente, cuando estábamos haciendo el juego no tuve la sensación de que se tratase de una versión del juego de SNES, sino de uno completamente nuevo y diferente. De otra manera hubiera reusado los temas de SNES en vez de componer una banda sonora totalmente nueva.

Actualmente eres productor y diseñador en Abylight. ¿En qué consiste exactamente tu aportación?

El trabajo que hago en Abylight es difícil de definir ya que cambia según las necesidades de los proyectos que estemos haciendo en ese momento; unas veces programo, otras veces hago sonido, otras diseño, algún que otro retoque gráfico y otras veces hago tareas de producción. A veces me gustaría quedarme haciendo una sola cosa pero seguramente me acabaría aburriendo.

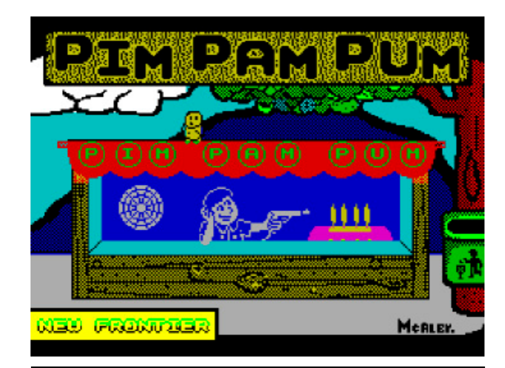
Me gusta saltar de un trabajo a otro siempre y cuando sienta que puedo producir un buen resultado. No hay nada que me disguste más que hacer algo a sabiendas de que no va a quedar del todo bien; soy muy exigente conmigo mismo... intentar hacer el mejor trabajo posible es mi principal motivación.

Me gustaría que nos hablases de un par de videojuegos de Abylight: Tourist Lover, un título que parece pensado para el mercado japonés y Stop Stress, lo más similar a Postal que he visto en una portátil. ¿Tuvísteis muchos problemas con Nintendo por su violencia para poder sacar éste último en la Wii?

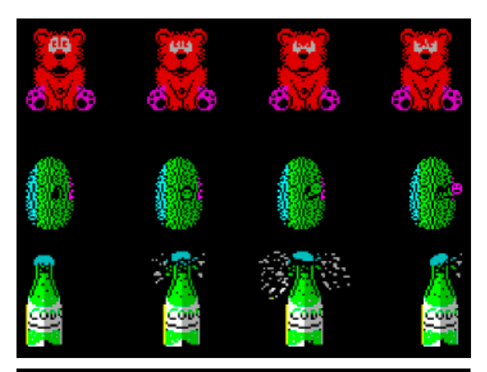
Tourist Lover fue un proyecto que tuvo que hacerse con pocos recursos y en un tiempo récord. Está basado en una idea tan sencilla como la de seguir el camino de una cremallera intentando que no se rompa el tirador de la dueña del vestido con las curvas, nudos y movimientos; era una jugabilidad muy arcade pensada para partidas cortas e intensas. En realidad estoy muy contento con ese juego pero parece ser que se vendió muy poco. Stop Stress la verdad es que era una auténtica ida de olla, pero divertido a su manera. No tuvimos ningún problema con la violencia... para eso están las calificaciones de edad y ¡tampoco era tan violento!

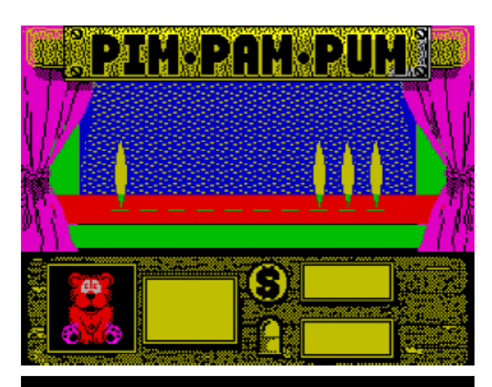
¿Qué diferencias hay a la hora de desarrollar videojuegos para el público de consolas y para el gran mercado de los teléfonos móviles?

MATERIAL EXCLUSIVO NUNCA ANTES VISTO



Pantalla de carga (Pim Pam Pum)


Sprites animados (Pim Pam Pum)



Vista del juego ingame (Pim Pam Pum)

A nivel técnico la diferencia es muy grande, aunque con el tiempo se ha ido suavizando. ¡Cuando fundamos Abylight e hicimos los primeros juegos de móvil era una auténtico horror!

Cada aparato tenía sus propias características como el sistema de dibujo, resolución, sistema de sonido, límite de memoria RAM, de aplicación y sobre todo bugs que había que sortear. Llegamos a tener alrededor de 50 terminales diferentes para probar los juegos en todas sus configuraciones y un sistema muy bien apañado para poder hacer versiones para todos ellos.

Hoy en día los móviles son muy potentes y no se programan de manera demasiado diferente a una consola. El problema como siempre es que al no ser máquinas iguales, resulta difícil optimizar un juego y diseñarlo para que funcione bien en todas las variaciones existentes.

Las consolas simplifican el desarrollo: sólo funcionan de una manera concreta, aunque por otro lado, la tarea de publicación resulta mucho más compleja y engorrosa. Yo sin duda como desarrollador prefiero trabajar para consola.

La otra diferencia fundamental es que los tipos de juego en consola y móviles son hoy en día claramente diferentes: en consola se siguen haciendo juegos largos de tipo lineal, en cambio, en móvil ahora funcionan sobre todo los juegos de partidas cortas, F2P, P2P, etc. Esto no era así hace 12 años.

MATERIAL EXCLUSIVO NUNCA ANTES VISTO



Pantalla de carga (Acid Killer)



Sprites de los "Acids" (Acid Killer)



Vista del juego ingame (Acid Killer)

¿En qué dirías que se diferenciaba la manera de trabajar en New Frontier, Bit Managers y Abylight?, ¿hubo algún acontecimiento que propiciara tu cambio de una a otra empresa?

New Frontier y Bit Managers eran prácticamente lo mismo, pues los últimos integrantes de la primera empresa fundamos la nueva para poder seguir trabajando con Infogrames y cobrar un sueldo de manera regular. Hubo un momento en Bit Managers en el que se presentó una situación totalmente insumible para mí... me vi forzado a irme para seguir cobrando algo y poder así pagar la hipoteca; aquello fue muy duro para mí después de tantos años dedicado en cuerpo y alma a ese proyecto.

Cuando dejé la empresa mi intención no era seguir haciendo juegos, sino probar en otros campos relacionados con la informática. Nos juntamos otro ex-socio y dos ex-integrantes para formar una empresa dedicada a hacer productos destinados a telecomunicaciones, pero mientras montábamos el tinglado, el boss de Gaelco contactó con nosotros para pedirnos unas conversiones de juegos de móvil que seguramente nadie quería hacer ¡y menos en esas fechas!; pasamos la nochebuena trabajando y fue muy duro, la verdad, pero luego vino otro encargo, y luego otro... Cuando quisimos darnos cuenta estábamos buscando nombre para una nueva empresa: Abylight. A partir de ahí trabajé muy duro hasta el día de hoy, ¡y ya hay un buen montón de juegos!

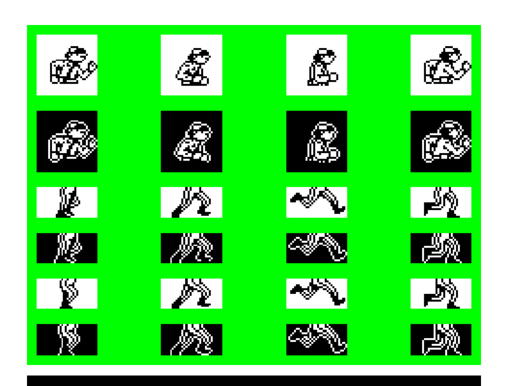
MATERIAL EXCLUSIVO NUNCA ANTES VISTO



Sprites - Bloque I (North & South)



Sprites - Bloque II (North & South)



Sprites - Bloque III (North & South)

¿Hay algún motivo por el que no has trabajado nunca para el PC?, ¿crees que plataformas como Steam facilitan la publicación de obras?

Simplemente no ha surgido la posibilidad; nosotros donde realmente nos sentimos cómodos es trabajando en consolas, que es lo que hemos hecho casi siempre, aunque no descartamos nada. Sí, claro, Steam es un portal importante para la promoción y publicación de juegos... puede que el más importante de todos; no creeríais la cantidad de juegos que tengo comprados ahí. Veámoslo de la siguiente manera: si no fuera por plataformas como Steam y la distribución digital sería casi imposible que un desarrollador pequeño pudiese poner un juego en el mercado. Lo bueno es que esto ha traído una enorme variedad de juegos de todo tipo, muchos de los cuales, pese a ser muy buenos, no hubiesen encontrado publicador por ser demasiado "diferentes". Lo malo es que también hay muchos juegos bastante malos e inacabados.

Según tu experiencia, ¿ha cambiado en los últimos 25 años la manera en que las empresas de fuera como Infogrames o Nintendo ven a los grupos de desarrollo españoles?

Seguramente sí, gracias a unas cuantas empresas que han demostrado que no por estar aquí son peores que otras de fuera. Tenemos mucho talento en nuestras tierras y lo que hace falta es apoyarlo, por ejemplo comprando juegos.

¿Por qué crees que cuando se habla de la evolución que ha sufrido el mundo de los videojuegos en los últimos 30 años todo se centra en el aspecto gráfico y no en el sonoro, cuando los avances en éste último también son notorios?

Creo que la mayoría de las personas no se fijan especialmente en la música y el sonido de un juego, a no ser que sean realmente excepcionales por lo bueno o por lo malo. Si el sonido es correcto y cumple su función suele pasar desapercibido, lo cual en esencia es bueno.

Yo creo que sí que ha habido una evolución importante en el sonido de los juegos, pero más en cuanto al contenido: hay juegos modernos con horas de diálogos y bandas sonoras orquestadas que hubieran sido totalmente impensables hace 10 años.

¿Nunca te ha picado el gusanillo de estudiar música formalmente?, ¿crees que eso hubiera cambiado algo?

Sí, claro que sí, pero no sé de dónde sacar el tiempo para ello, y al no ser ahora mismo mi trabajo principal, no lo tomo como una prioridad.

Estoy convencido de que de haber estudiado música, mis composiciones habrían sido mucho mejores, más elaboradas y variadas... técnicamente no, pero musicalmente sí. Yo compongo por instinto, pero a lo largo de los últimos años he aprendido cosas de rebote que me habrían sido muy útiles en mis comienzos. Recomiendo a cualquiera que desee hacer música que la estudie; el instinto siempre lo tiene uno porque se nace con ello, pero saber teoría musical y tocar bien un instrumento ayuda a sacarle mucho más provecho.

Después de hacer juegos en una época en la que las máquinas eran bastante limitadas pero la imaginación y la originalidad infinitas, ¿qué tipo de juego te gustaría llevar a la práctica con los medios actuales si tuvieras un presupuesto infinito?

Me gustan mucho los juegos de tipo sandbox en los que puedes vagar libremente por un mundo y hacer lo que te plazca, pero en el que vayan ocurriendo cosas y sorpresas. Me encantaría hacer algo de ese estilo y de hecho, tengo mis ideas al respecto.

También me encantan los juegos al estilo retro hechos con medios actuales en los que la jugabilidad es lo principal y está por encima del realismo; pienso que cuando un juego es demasiado realista resta espacio para usar la imaginación.

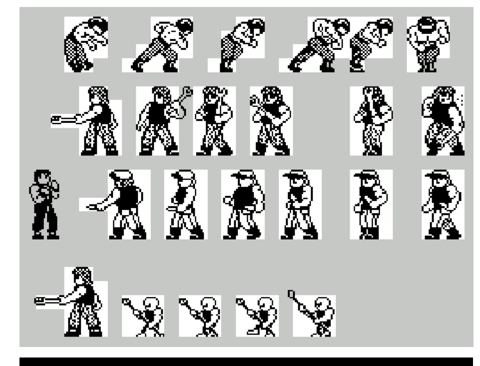
Muchas gracias por el tiempo que nos has dedicado y todo el estupendo trabajo que nos legas. ¿Te gustaría añadir unas últimas palabras para finalizar la entrevista?

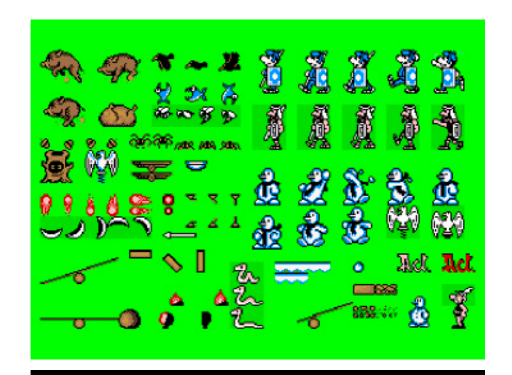
Pues nada... ¡gracias a vosotros por la entrevista! Siempre es un placer escribir para quien se interesa por el trabajo de uno. ¡Me siento muy honrado!

MATERIAL EXCLUSIVO NUNCA ANTES VISTO



Vista del juego ingame (Vengador)


Sprites (Vengador)


Sprites (Astérix)

COUNTERSPY



SIGILO

- » **DESARROLLA:** DYNAMIGHTY
- » **DISTRIBUYE:** SONY
- » **AÑO:** 2014
- » **PLATAFORMA:** PS3 / PS4 / PS VITA
- » **FORMATO:** DIGITAL
- » **JUGADORES:** 1

Una de las frases hechas que leemos con frecuencia acerca de cualquier manifestación artística es que todo está inventado ya. El campo de los videojuegos no iba a ser ajeno a esta máxima, pues a medida que un arte se hace adulto, es inevitable que las nuevas obras progresen a lomos de lo que otros han ofrecido antes. Ahora bien, ¿es necesariamente un problema que un videojuego no sea innovador? Counterspy demuestra que no.

Dynamighty es una nueva empresa de software fundada por exmiembros de LucasArts, y qué queréis que os diga: ¡se nota que en este juego hay tablas! En plena Guerra Fría y con claras influencias de las novelas y series de espías de los años 50~60 (¿alguien dijo Bond?) te encuentras ante la papeleta de infiltrarte en las bases militares de las dos superpotencias mundiales para robar los planos del lanzamiento de misiles nucleares a la Luna a fin de impedir que alguno de estos países provoque el desastre.

Como habrás supuesto, lo que prima es el sigilo. La acción se desenvuelve en 2D excepto en momentos puntuales en los que la cámara se sitúa a tu costado para permitirte tener una visión clara de los enemigos y sus rutinas (por ejemplo, mientras estás agazapado tras una caja)

A medida que los soldados sean capaces de detectar tu presencia se reducirá el nivel de DEFCON de la base, ¡pero cuidado!... si se reduce por debajo de 1 se iniciará la cuenta atrás para el lanzamiento y sólo podrás abortarla llegando a toda prisa hasta el ordenador central. ¡En ese momento dejas de estar ante un

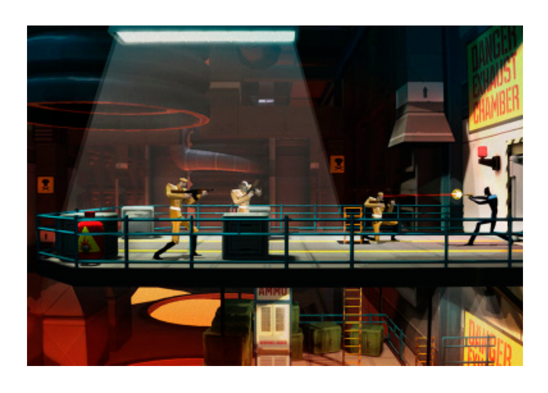


pausado juego de sigilo para emprender una desesperada huída hacia delante!: correr, esquivar balas dando volteretas y agarrarte a los salientes serán maniobras que debes manejar si quieres tener éxito mientras que unos enemigos te disparan y otros alertan a sus compañeros mediante sus intercomunicadores.

Repartidos por los niveles no sólo están los planos de lanzamiento... también hay fragmentos de armas que podrás usar en futuras misiones (dardos tranquilizantes, lanzagranadas...), dinero para comprar mejoras temporales (por ejemplo, que las cámaras de vigilancia no te detecten fácilmente) y dossieres cuyos títulos te sacarán una sonrisa, ya que el humor es una parte importante de Counterspy. "Cómo identificar al enemigo por el hedor de sus pies" y "Personal del Departamento de Guerra saltando todos a la vez" son dos de los muchísimos documentos que encontrarás.

El sonido es correcto y las melodías ambientan los menús a la perfección aunque durante la partida, casi todo se reduce a los efectos de sonido, lo cual es un acierto porque te mete en el papel aumentando la sensación de sigilo y cautela.

Counterspy es muy corto, pero una vez dominado, puedes terminarlo en todas las dificultades en apenas dos horas. Esto nos lleva a su mejor virtud, que es también su mayor defecto: los niveles se generan aleatoriamente, detalle que aumenta la longevidad del juego porque cada vez que comienzas una fase se diseña nuevamente y nunca se repetirá exactamemte igual. La contrapartida son unos tiempos de carga tan largos que a veces la pantalla de mi Vita ¡entraba en modo de suspensión de energía! Sin este fallo hablaríamos de un juego redondo gracias a virtudes como su buen humor, un diseño artístico acertadísimo y el Cross-buy entre PS3, PS4 y Vita. - J.P





CURIOSIDADES

A los autores de Counterspy debemos la reedición de Monkey Island en 2009.

Mark Holmes es el encargado de la animación en Counterspy. Trabaja en Pixar y ha animado en películas de la talla de Los Increíbles, Wall-E y Monstruos S.A.

El lanzamiento de misiles a la Luna fue un plan contemplado realmente por los Estados Unidos en la década de los 50; así pretendían salir reforzardos en la carrera espacial frente a unos rusos que les llevaban la delantera. ¡Afortunadamente lo dejaron en una idea!

Los autores reconocen el clásico de 8 bits Impossible Mission como una de sus influencias, pues jugaron muchas horas a la versión de C64 en su infancia.



LO MEJOR

Dos puntos a favor: que las fases son cortas conforme a lo esperable de un juego de portatil y que puedas responder al Whatsapp mientras carga el nivel.

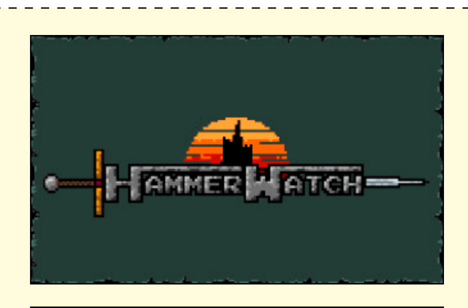
LO PEOR

Los tiempos de carga pueden llegar a los 2 minutos. Eso es una lacra para un juego que se supone pensado para echar partidas rápidas.

PUNTUACIÓN



HAMMERWATCH



ACCIÓN

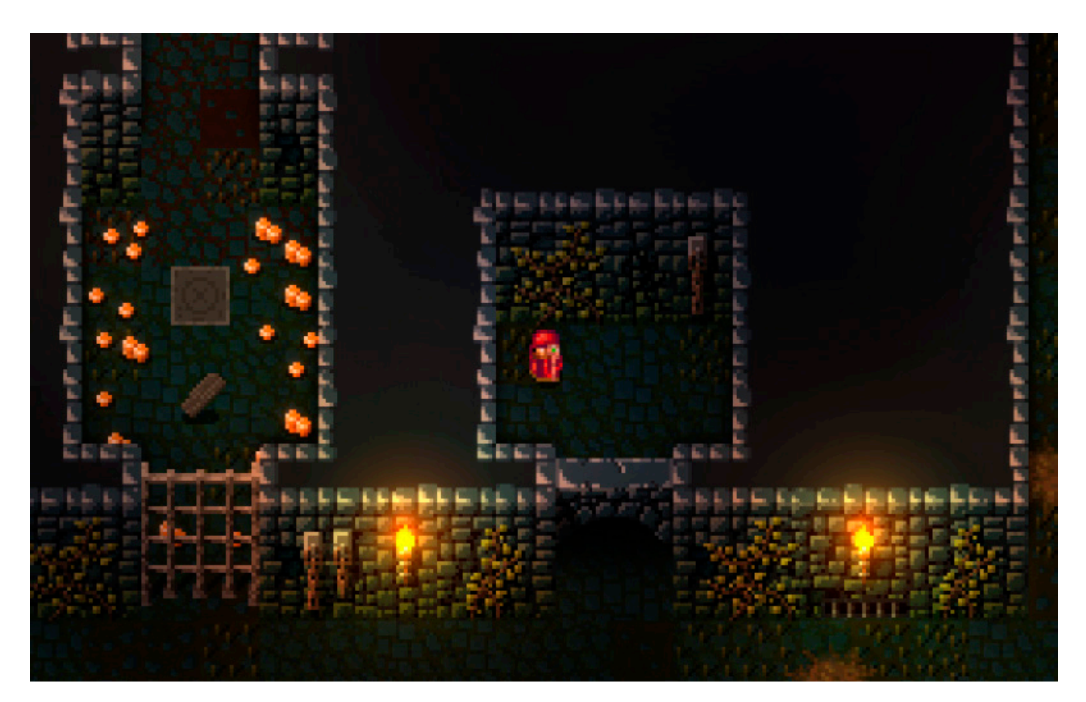
- » **DESARROLLA:** CRACKSHELL
- » **DISTRIBUYE:** CRACKSHELL
- » **AÑO:** 2013
- » **PLATAFORMA:** PC / MAC / LINUX
- » **FORMATO:** DIGITAL
- » **JUGADORES:** 1-4

Si pusiéramos sobre una mesa títulos como Dandy, Dark Chambers, Gauntlet y Get Medieval, es probable que pasáramos horas hablando sobre la invención y la evolución del género de mazmorras en el mundo del videojuego, pero en cualquier caso, si algo tengo claro es que a medida que las 3D fueron ganando terreno, este tipo de juegos dejaron de tener sentido comercial para los editores, ¡y eso que Gauntlet Legends lo petaba en Dreamcast!

Como fan fatal de este tipo de programas pasé mucho tiempo echando en falta un juego de corte clásico que explotase las mecánicas vistas en la saga Gauntlet, mejorase su jugabilidad, añadiera nuevas ideas, contase con una banda sonora orquestada y cómo no... ¡que tuviese unos buenos píxeles como puños!

Aquel juego que tanto quería existe, se llama Hammerwatch y la primera sorpresa me la llevé justo antes de empezar la partida, pues el elenco de personajes compuesto por mago, brujo, paladín, vigilante, sacerdote y ladrón me resultó tan variopinto ¡que decidí probarlos a todos!

La historia te traslada a una mazmorra repleta de tesoros que pretendes saquear en compañía de tu grupo, pero al cruzar un puente, ¡éste se rompe y quedas sólo ante el peligro! Tu objetivo será salir de allí con vida, aunque la cosa está complicada pues tendrás que enfrentarte a interminables hordas de murciélagos, ojos demoníacos, arañas, babosas, arqueros, espadachines, esqueletos, escarabajos, burbujas de lodo e incluso combatirás contra flores que atacan con cuchillas que esconden bajo la tierra.



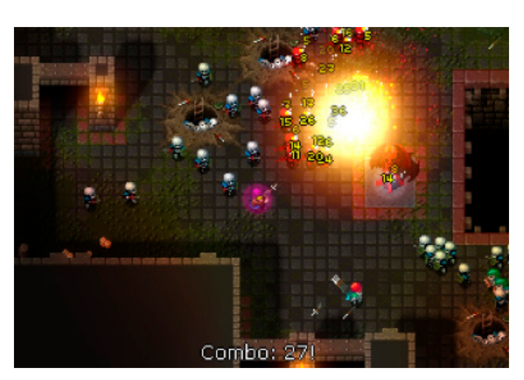
Además de los enemigos citados, también hay jefes de grupo muy resistentes, pero si acabas con ellos... ¡el juego te recompensará con potenciadores permanentes!

Si en alguna ocasión tienes la impresión de que no dejan de aparecer enemigos en pantalla ¡no te preocupes porque no son imaginaciones tuyas!... revisa la zona a conciencia porque seguramente alguna madriguera enemiga esté cerca de tu posición; ¡localízala y acaba con ella!

A medida que avances en la aventura encontrarás llaves de oro, plata y bronce que podrás usar para abrir los muros que te obstruyan el paso, aunque ojo, ¡algunos se abrirán de otras formas!: pisando pulsadores de cierto color, apretando un número determinado de botones que hay repartidos por el escenario o pulsando correctamente una secuencia de runas, ¡y prepárate para una lluvia de bombas si lo haces mal!

El viaje va a ser largo pero con tus habilidades de principiante no llegarás muy lejos, por eso, no dejes ni una sola moneda olvidada en el camino porque con ellas podrás comprar innumerables mejoras a los comerciantes que hay escondidos en la mazmorra; sus precios no suelen ser precisamente baratos así que procura encontrar todas las "monedas de vendedor" que hay escondidas porque ¡los comerciantes rebajarán sus precios cada vez que consigas una!

Los escenarios están plagados de items: comida, recargas de maná, vidas extra y un sinfín de objetos destruibles que contienen monedas, ¡pero ten mucho cuidado porque también pueden esconder bombas que explotan en pocos segundos! Por si fuera poco, ¡al final de cada fase te espera un jefe final que no te lo va a poner nada fácil! Por cierto... si tienes un gamepad a mano no dudes en usarlo para disfrutar de Hammerwatch a tope. - S.G



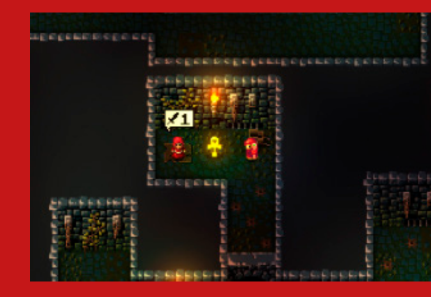


CURIOSIDADES

En Septiembre de 2014 se lanzó una expansión llamada "El Templo Del Sol" que incluyó numerosas mejoras: más enemigos y jefes finales, habilidades rediseñadas de algunos personajes y mejoras en la reproducción musical.

En un juego como Hammerwatch no podían faltar zonas ocultas: si encuentras unos ojos parpadeando prueba a atravesarlos como si fueras un fantasma y si localizas una pared agrietada... ¡derríbala insistiendo con tu ataque principal!

Hammerwatch cuenta con dos finales: el normal lo verás tras eliminar al dragón pero si quieres "vivir" el final bueno ¡tendrás que haber encontrado 12 tablones en el juego y correr más rápido que nunca!



LO MEJOR

El juego de luces y sombras es increíble, la ambientación es sencillamente soberbia, es un título muy adictivo y su banda sonora es una auténtica obra de arte.

LO PEOR

Que no se haya lanzado una edición física para poder ponerla en un altar y venerarla. El editor de niveles es poco intuitivo. Se echa en falta una buena historia.

PUNTUACIÓN



LEO'S FORTUNE





Leopoldo (Leo para los amigos) es una especie de pelusa con ojos y bigote al que le han robado todo su oro. El pobre ha perdido su fortuna y para localizarla tendrá que seguir un rastro de monedas que alguien ha ido esparciendo de forma similar a la de un sendero repleto de miguitas de pan. Vale, todo esto tiene pinta de ser una trampa ¡pero Leo ya no tiene nada que perder y decide arriesgarse! A nuestro peludo amigo le esperan 20 niveles plataformeros repletos de saltos imposibles, aunque quizás, las habilidades de hincharse y caer en picado le sirvan de ayuda.

Compañía: 1337 & Senri LLC | **Género:** Plataformas
Precio: 5,30 €

MANUGANU

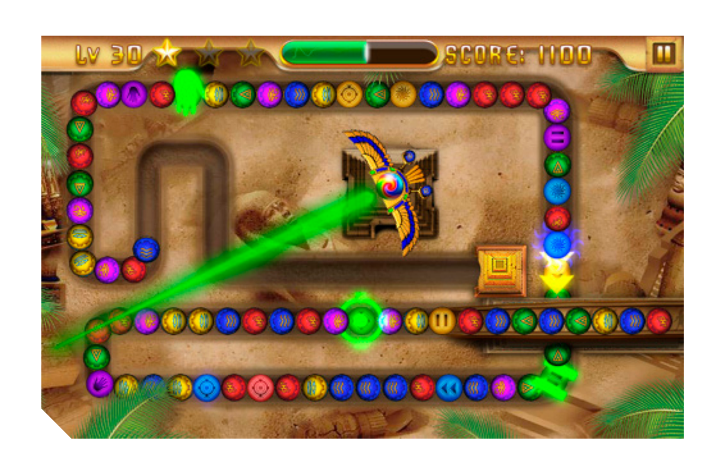




Manuganu es un niño cavernícola capaz de saltar de una pared a otra, agarrarse a salientes, deslizarse y hasta pararse en seco para evitar mazazos inesperados. Cada nivel consta de 3 misiones y por cada una que cumplas se te recompensará con una estrella; éstas sirven para desbloquear nuevas pantallas, pero no desesperes si no consigues todas a la primera porque podrás repetir el nivel tantas veces como quieras y cumplir sólo los objetivos que te falten. Si te gusta el juego tengo buenas noticias: ¡Manuganu 2 ya está disponible y también es gratis!

Compañía: Alper Sarikaya | **Género:** Plataformas
Precio: GRATIS

TEMPLE OF ANUBIS

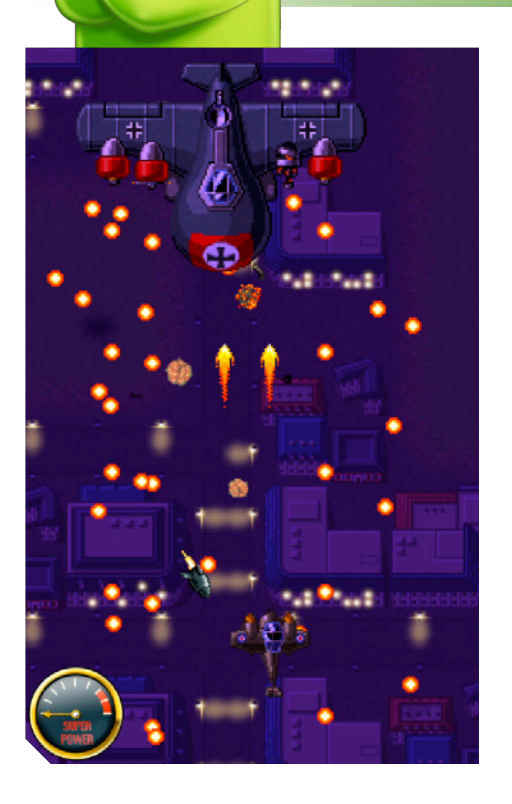




Si te van los juegos tipo Zuma, ¡aquí tienes un reto divertido y variado! Temple Of Anubis cuenta con los modos de juego historia y desafío, compuestos por un total de 180 niveles en los que tendrás que disparar bolas contra otras del mismo color para evitar que lleguen a su destino; para ello, tendrás que pensar estrategias, ser rápido, realizar combos y conseguir todas las monedas que puedas para comprar hasta 11 potenciadores diferentes en la tienda como rayos, tinte, bombas e incluso suerte, ¡y lo mejor es que podrás mejorarlos hasta 15 veces!

Compañía: Cat Studio HK | **Género:** Habilidad
Precio: GRATIS

ACES OF THE LUFTWAFFE





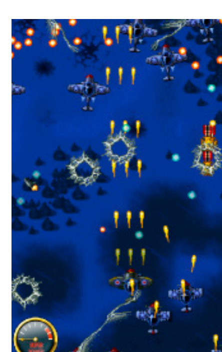
¡Tienes en tus manos uno de los shoot 'em ups más divertidos que existen en Android! El juego te traslada a la batalla de Inglaterra y tu misión será localizar a los jefazos de la Luftwaffe, descubrir sus patrones de ataque ¡y derribarlos! En cada escenario tendrás que enfrentarte a infinidad de escuadrones a fin de conseguir power-ups, kits de reparación y aviones aliados, pero será fundamental que recojas tantas medallas como puedas porque serán tu moneda de cambio para obtener varias mejoras para cada modelo de avión.

Compañía: HandyGames | **Género:** Shoot 'Em Up
Precio: GRATIS

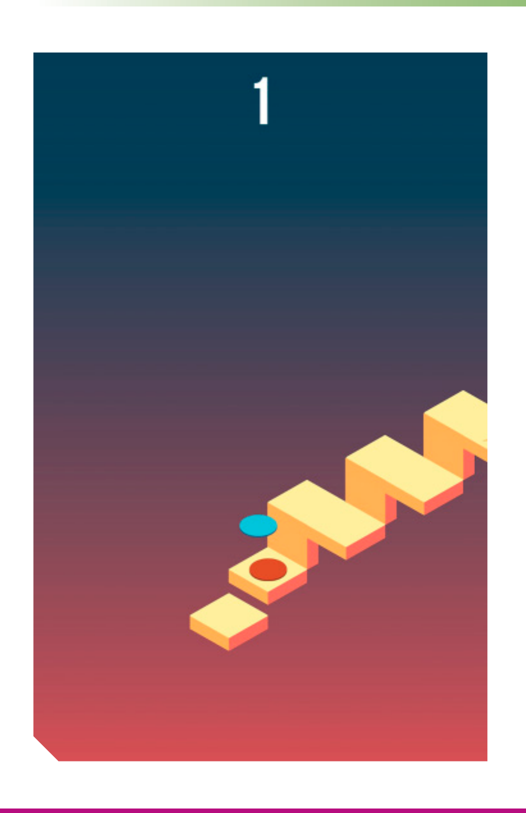


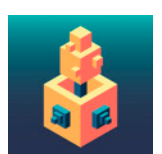






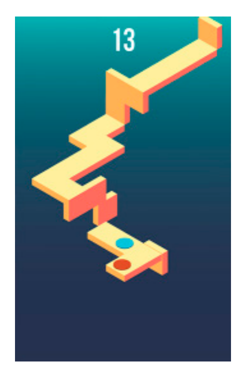
SKYWARD



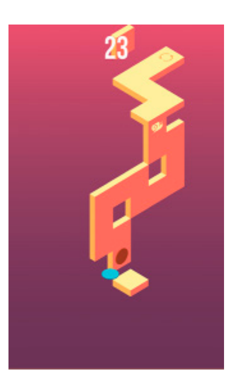


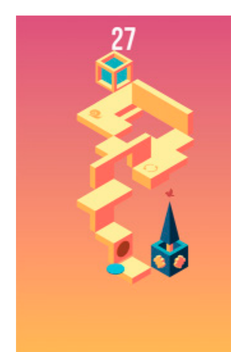
¿Eres fan de Escher?, ¡pues no esperes más y descarga ya Skyward! Efectos de transición de color, perspectivas imposibles y estructuras generadas de forma aleatoria es lo que encontrarás en este juego difícil y adictivo a partes iguales. Debes conseguir que unas manchas de color azul y rojo que no cesan de girar avancen a través de un recorrido que se va generando automáticamente. El juego te recompensará con nuevos modelos de estructuras cada vez que superes cierta puntuación. ¡No dejes de probarlo porque cada partida es única! - S.G

Compañía: Ketchapp | **Género:** Habilidad
Precio: GRATIS









FAR CRY 3



SHOOTER

- » **DESARROLLA:** UBISOFT
- » **DISTRIBUYE:** UBISOFT
- » **AÑO:** 2012
- » **PLATAFORMA:** PS3/360/PC
- » **JUGADORES:** 1-2

En este juego de supervivencia te convertirás en Jason Brody, un joven americano adicto a las emociones fuertes que ha viajado a Tailandia con sus amigos, su pareja y sus hermanos. El viaje se tuerce cuando Jason y su grupo son secuestrados brutalmente en una isla remota controlada por un importante productor y mercader del narcotráfico y sus secuaces.

Enseguida tendrás el placer de toparte con Vaas, un sujeto que en cuanto conozcas comprobarás lo peligroso, inestable y extremadamente loco que puede llegar a ser. Tras huir a un lugar seguro y perder el paradero de tus compañeros no todo serán malas noticias porque la tribu de los guerreros Rakyat te acogerá y te brindará la clave para rescatar a tus amigos: deberás seguir la senda del guerrero y aprender a sobrevivir. Tendrás que cazar animales para hacerte con sus pieles y poder así portar mochilas, bolsas de munición y pistoleras más grandes, recogerás plantas para preparar jeringuillas que regenerarán tu salud o agudizarán tus sentidos.

Cuando acumules suficientes puntos de habilidad conseguirás nuevos tatuajes especiales de los Rakyat que te harán más poderoso y además, los verás aparecer en tus brazos... ¡acabarás tatuado hasta los dientes!

En el gigantesco mapeado tendrás mil tareas por hacer: desde desbloquear torres de radio, liberar campamentos enemigos, cazar y realizar diversos encargos, hasta buscar objetos coleccionables e incluso echar una partida de póker. Dejando de lado las misiones secundarias, no puedes olvidarte de las principales, pues en ellas reside el grueso de la historia. La trama consiste en salvar a tus amigos, y aunque esto pueda estar muy visto, la atmósfera es tremendamente absorvente.

La jugabilidad es muy similar a la de la mayoría de los shooters, ¡pero no olvides que aquí no todo es pegar tiros!: ganarás puntos de experiencia si utilizas el sigilo y acuchillas a tus enemigos por la espalda cuando no te vean venir.

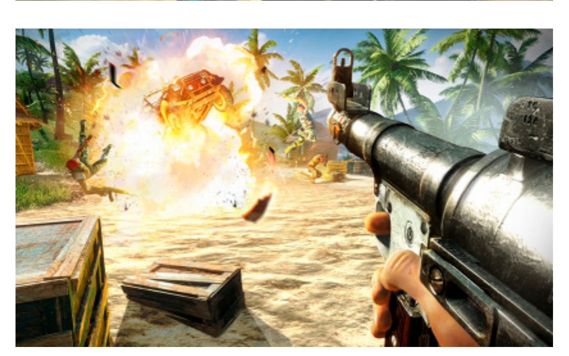
Como suele ocurrir en los juegos con mapas tan grandes, también podrás conducir todo tipo de vehículos para desplazarte con rapidez: coches, todoterrenos, quads, buggys, motos de agua, barcas ¡y hasta podrás volar en ala delta! Si te da pereza conducir o caminar, siempre puedes usar los puntos de desplazamiento rápidos que irás desbloqueando al liberar campamentos enemigos. También podrás saquear un sinfín de objetos que más tarde podrás vender para conseguir dinero y así poder trucar tus armas y comprarte las mejoras que vayas necesitando.

Far Cry 3 cuenta con unos gráficos sobresalientes, una banda sonora muy acertada y tanto su doblaje como la localización al castellano son muy destacables.

En cuanto a la duración, el juego te dará para muchísimas horas si te dedicas a completar todas las misiones extra y a explorar la isla. Aprovecho para mencionar que cuando estés cerca del final de la aventura tendrás que tomar una decisión muy importante... ¡según lo que hagas, verás un final u otro de la historia!

Por si no tienes suficiente con el completísimo modo historia, también podrás jugar en modo cooperativo y on-line. ¡Ah!, y recuerda hacerte con provisiones porque no vas a poder despegarte de la pantalla hasta que lo termines. ¡El que avisa no es traidor! - S.S





PUNTUACIÓN **88**

GRÁFICOS	
SONIDO	
JUGABILIDAD	
DURACIÓN	

THE EVIL WITHIN



SURVIVAL HORROR

- **DESARROLLA:** TANGO
- **DISTRIBUYE:** BETHESDA
- **AÑO:** 2014
- **PLATAFORMA:** PS3/PS4/360/ONE/PC
- **JUGADORES:** 1

The Evil Within fue un juego de compra obligada porque el survival horror es un género que me encanta; por desgracia, no hay una gran variedad de títulos de este género y de hecho, no todos los supuestos juegos de "terror" después lo son... ¡aunque en ocasiones intentan vendernos la moto, muchas veces el problema reside en el mal uso de esta etiqueta! The Evil Within cumplió con todas mis expectativas y como juego de terror me encantó: es completamente retorcido, enfermizo, te hace vivir una auténtica pesadilla en la que cuesta distinguir lo que es real de lo que no lo es y además, su BSO ambienta a la perfección.

Prepárate para convertirte en el detective Sebastian Castellanos, el cual recibe un aviso urgente para investigar algo terrible que ha ocurrido en el hospital psiquiátrico. Cuando éste acude al lugar de los hechos junto a dos compañeros se encuentra con un inexplicable baño de sangre ¡y en ese momento Sebastian es atacado por un extraño ser que no parece humano! Cuando Sebastian despierta, el mundo se ha convertido en una auténtica pesadilla que se desmorona en pedazos... ¡Ahora estás solo, confundido y asustado!

Recuerda que esto no es un shooter al uso, así que guarda tu munición como si fuese oro. En la aventura deberás averiguar qué está pasando a fin de escapar de esta pesadilla en la que te encuentras, pero recuerda que no todo se arreglará liándote a tiros, así pues, habrá situaciones en las que tu mejor opción consista en correr. Cuando encuentres unas puertas ensangrentadas que te conduzcan a unas salas con espejos ¡tendrás un merecido descanso!, pues a través de esos espejos accederás a la "zona segura", un hospital en el que no encontrarás enemigos, podrás guardar la partida y

además tendrás la posibilidad de potenciar tus habilidades y comprar items usando el gel verde que hayas encontrado por el camino. También podrás coleccionar varios objetos como carteles de búsqueda, cintas de audio y entradas del diario. La trama es confusa y hasta llegados a cierto punto del juego… ¡no lograrás entender lo que está pasando! La ambientación es uno de los puntos fuertes del juego, ya que los escenarios, enemigos y situaciones angustiosas en las que te encontrarás te pondrán los pelos de punta. - S.S







PUNTUACIÓN **80**

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DURACIÓN

BUBBLE BOBBLE™









EL ABUELO CEBOLLETA DICE



Hay veces que los abuelos, tenemos problemas para recordar las cosas y esta es una de esas ocasiones: jugué a Bubble Bobble en un bar de Granada pero no recuerdo su nombre, y ahora que lo pienso, ¡tampoco sabría llegar al sitio en cuestión!, aunque sé que fue en un lugar cercano a la Alhambra.

Mis padres y yo nos sentamos en una terraza dispuestos a tomar algo. Tras pedir las bebidas, apareció un chico casi por arte de magia que se acercó y me dijo que si quería jugar con él a una máquina que había dentro del bar; yo no era propenso a hablar con extraños pero… ¿qué mal me iba a hacer echarme una partidita con aquel niño? Entramos al bar, cogí mi Cherry Coke, echamos 50 pesetas en el arcade y cuando apretamos el botón de dos jugadores, aquel chaval me dijo <<yo me sé pasar la máquina entera con una moneda>>. Como no conocía el juego, sus palabras me alentaron porque pensé que si a él se le daba bien, entre los dos aquello iba a ser un camino de rosas… ¡qué equivocado estaba!… ¡el nivel de dificultad aumentó tan rápido que apenas pude aguantar unos minutos! En el juego hay que manejar a unos pequeños dragones que escupen burbujas para encerrar a los enemigos y hacerlos explotar; Bubble Bobble consta de 100 niveles y tiene tres finales diferentes: si te lo pasas en solitario liberarás a tu novia pero si lo completas en compañía de un amigo liberaréis a las novias de ambos y además obtendréis un código para desbloquear el modo "super". ¡Si consigues completar el juego en ese modo rescatarás a tus padres de las garras del mavado Grumple Grommit!

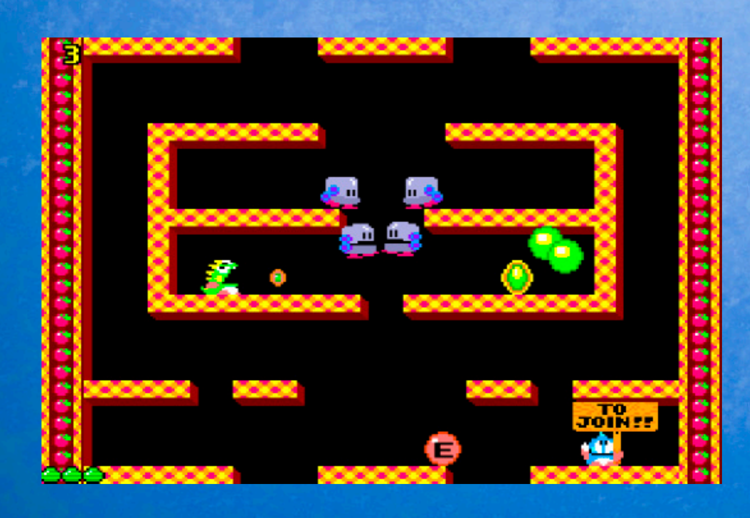
EL TÍO JAIME DICE



Da lo mismo la consola u ordenador que tengas porque casi seguro que podrás jugar a Bubble Bobble. Salió para NES, Spectrum, Commodore 64, Amiga, Master System, Game Boy, Game Boy Color, Sharp X6800, MSX2, MS-Dos, Atari ST, Amstrad CPC, Game Gear, FM Towns, Sega Saturn, Apple II, Playstation, Famicom Disk System, Game Boy Advance, Nintendo DS, teléfonos móviles, etc. ¡Y lo bueno que tiene es que gracias a que es un juego cooperativo, mis posibilidades de sufrir una derrota antológica tendían a cero en esta ocasión!

Por la mañana mi abuelo apareció en casa casi por arte de magia y dijo <<yo me sé pasar la máquina entera con una moneda>>. Como no conocía el juego, sus palabras me alentaron porque pensé que si a él se le daba bien, entre los dos aquello iba a ser un camino de rosas… ¡qué equivocado estaba!… ¡el nivel de dificultad aumentó tan rápido que apenas pude aguantar unos minutos! Mi abuelo jugaba entusiasmado, insistiendo en la importancia de la colaboración entre ambos jugadores para llevar a buen puerto la partida. Me dijo que de no haber perdido una vida, cada 10 niveles el juego nos saltaría otro como premio, ¡y desde el 50 al 70 de golpe!

La partida terminó y mi abuelo me miró; me atrevería a asegurar que reprimió una lágrima de emoción mientras decía: <<esta es la magia de los videojuegos, nieto… gracias a ti he revivido aquel recuerdo de mi infancia como si fuera hoy>>. Aún no sé cómo ocurrió, pero me alegro de haberle hecho feliz.






STREET
FIGHTER II

EL ABUELO CEBOLLETA DICE



Street Fighter II es un juego del que me vienen infinidad de anécdotas a la cabeza porque mientras que en los recreativos del barrio las máquinas iban y venían, ésta permanecía sana y salva protegida por un ejército de personas que acudían cada día a echar unas monedas, y es que siempre he pensado que una máquina rentable nunca sería sustituida. Si estás leyendo esto, es más que probable que tú también hayas tenido alguna anécdota con este título, ¡así que te contaré las mías a ver si coincimos en alguna!

En todos los salones donde jugué a Street Fighter II se armaba la marimorena cuando una persona estaba jugando tranquilamente y alguien sin pedir permiso metía una moneda… ¡de repente aparecía un odioso cartel que decía "here comes a new challenger", que viene significando que un desconocido acaba de fastidiarte la partida para retarte y que si quieres continuar debes vencerle o será él quien tome los mandos de la recreativa.

Un día también me comentaron aquello de que el juego podía completarse fácilmente seleccionando a Chun-Li y realizando la combinación "salto + patada" hasta ganar el combate. Puedo aseguraros que yo pensaba que era una trola (como tantas que nos metían en los recreativos), ¡pero aquello era totalmente cierto! En cualquier caso, había que pillarle el punto, procurando que ningún enemigo se acercase a ti lo suficiente como para poder agarrarte. También recuerdo que si perdías, la gente en vez de preocuparse por la salud de la joven china, prefería quedarse pasmada observando sus bragas.

EL TÍO JAIME DICE



Acepté confiado el reto del Abuelo Cebolleta porque estoy muy curtido en el Street Fighter IV de PC y en el de 3DS, así que esta vez las fuerzas estaban más equilibradas: ¡hasta un adicto a los juegos de nueva hornada como yo conoce la saga Street Fighter! No en vano, esta segunda entrega fue convertida a SNES, Mega Drive, Saturn, PSX, PS2, PC, Amiga, Atari ST, Xbox, Xbox 360 e incluso a Spectrum, C64, Game Boy e infinidad de maquinitas portátiles. Eso sí, según el abuelo, la mejor forma de jugar hoy sin padecer los recortes que sufren la mayoría de conversiones es emular en MAME la máquina recreativa original de 1991.

Volviendo a nuestro enfrentamiento intergeneracional os diré que mi intención era manejar a Vega, pero mi abuelo me explicó que la primera versión de Street Fighter II no permitía jugar con los jefes, ¡y esto no fue posible hasta que lanzaron la primera actualización llamada Championship Edition!; eso sí, caballerosamente se ofreció a compensarme escogiendo a la única chica del plantel asegurando que era el personaje más débil… ¡y yo me lo creí!

Eso de que las mujeres son el sexo fuerte quedó literalmente demostrado en cuanto el combaté empezó y su luchadora barrió uno tras otro a todos los personajes que escogí ¡usando únicamente la técnica de la patada aérea circular! Hay que reconocer que el arcade contaba con alucinantes voces y personajes carismáticos, ¡pero lo que no ha cambiado con el tiempo es la sensación de humillación que supone ser víctima de un PERFECT tras otro!





EL RINCÓN DEL LECTOR

Recuerdo que con 5 años, el primer ordenador que toqué fue un 8086 y el juego que me viene a la cabeza es el Q-Basic G; después, a los 6 años, mi padre se compró un 486 y ahí es donde empezó mi hobby por los juegos de MS-Dos.

Jugaba a títulos como Hocus Pocus, Commander Keen, Prehistorik, Duke Nukem 1 y 2, Test Drive 3, etc. Aún sigo jugando a todos ellos, pero del que más recuerdos tengo es Doom: tenía una demo de todo el primer episodio que venía en un CD (que aún conservo) de la revista PC-Manía y le echaba horas y horas. Por aquel entonces no sabía cómo usar los comandos de MS-Dos... bueno, al menos me sabía uno que funcionaba: <<¡¡¡papá, ponme el Doom!!!>>.

Un día, debido a mis malas notas en la escuela, decidieron no ponerme más juegos de ordenador... ya sabéis, la típica coacción de que te irán quitando todas las satisfacciones de forma proporcional a las que tú no les des.

Un día decidí quedarme plantado detrás de mi padre mientras usaba el PC para memorizar todos los comandos y averiguar así la forma de arrancar los juegos... (él tenía 25 años entonces y era un jugón)

Recuerdo también que jugaba a The Blues Brothers de la compañía Titus en disquete (¡¡¡todavía lo conservo!!!) y mi satisfacción fue enorme al pasármelo, aunque para ello necesité fingir que estaba malo y tirarme toda la mañana en casa para completarlo del tirón. Cuando tenía 10 años llegó un Pentium 200 MMX, Windows 95 y con él, la época de la 3DFX. Todos esos maravillosos recuerdos son ahora algo que ya sólo podré recordar.

Tadeo Meliá Expósito
Castellón De La Plana (C.Valenciana)

Os voy a contar una anécdota que me pasó con la NES cuando me la regalaron. Después de mi comunión tocaba recopilar y organizar los regalos: cuatro plumieres, dos mochilas, una cruz de oro, muchos sobres con dinero y una cosa que no sabía que era... en la caja ponía Nintendo Entertainment System. Podía imaginar que era algo para jugar, sobre todo porque aparecía algún juego de los que ya conocía de los recreativos.

Mi padre y yo nos pusimos a montar el cacharro y tardamos un huevo, sobre todo en sintonizar el canal, pero para desgracia nuestra el aparato no funcionaba, ¡presionamos el botón power y no salía mas que una pantalla en negro! Una semana después de nuestro fracaso conseguimos que viniera el señor de la tienda, comprobó todo y luego cogió el cartucho del Mario, lo introdujo en la ranura y lo hundió para abajo... ¡ahí nos quedamos mi padre y yo con cara de imbéciles!

Lo segundo que llegó a mi cabeza fue: <<¡¡¡tengo una recretiva y llevo una semana sin poder disfrutarla por no haber apretado el cartucho!!!>>. Como podéis deducir, mi padre le pidió mil perdones al señor de la tienda mientras yo me enganchaba al Mario Bros llorando de felicidad.

Moisés Fco. Vergara
Méntrida (Toledo)



Q-Basic Gorillas

Muy buenas gente de Yo Tenía Un Juego, aquí os mando mi experiencia personal con el Atic Atac, el que para mí era conocido como "el videojuego del pollo".

En mi memoria, esa que tengo equivalente a la de una calculadora Casio Fx-82, se encuentra en un rincón el recuerdo de la primera vez que vi un videojuego y no fue otro que el Atic Atac de 1983 y producido por Ultimate Play The Game (esta compañía más adelante se llamaría RARE). En fin... me dejo de nombres raros y regreso a mi recuerdo.

No recuerdo el año con exactitud de cuando lo vi, pero fue en casa, quizá en el año 84 - 85 y mi edad rondaría los 4 ó 5 años: por aquel entonces, mi padre tenía un ordenador que parecía una calculadora gorda, y esa calculadora resultó ser un Spectrum ZX80, también llamado "teclas de goma" o "gomas", con su enorme adaptador de corriente (no lo olvidaré) y un cassette Computone.

En el juego me llamó poderosamente la atención que la barra de vida era un pollo asado y que cuando el pollo se encontraba en los huesos morías. Yo por aquel entonces y siendo un crío,

lógicamente no tenía ni puñetera idea del nombre del juego, ni quien carajo fue el que produjo este videojuego, así que finalmente se quedó con el nombre de "el juego del pollo".

El juego mostraba con un fondo negro y en vista cenital unas mazmorras con un muñecajo de forma ahuevada. La mecánica era sencilla: había que explorar unas mazmorras en busca de llaves para poder seguir avanzando... cada llave era de un color y se identificaba con la puerta que podías abrir; los enemigos eran fantasmas y demás bichos... también aparecían un demonio, una momia ¡y hasta un Frankenstein! Quizá, tras esa primera visión de un videojuego me empezaron a llamar más la atención, pero no fue hasta el año 86 - 87 cuando ya me pegaba mis primeras partidas a las recres. Después, con la llegada del Spectrum +2 de 128kb que me regalaron en mi comunión pude disfrutar largo y tendido de Atic Atac... al menos hasta que jubilé mi Spectrum en el 91 con la llegada de otros sistemas como la Ninpondo.

Un saludo al equipo y seguir con el magnífico trabajo que hacéis.

Hugo Casado Francos
Villaverde (Madrid)

No hay nada como compartir el recuerdo de un juego con un amigo o un hermano para volver a vivir el momento en que entraste en contacto con el mundo de los videojuegos.

Mentiría si dijera que me acuerdo con exactitud de la primera vez que jugué a un videojuego, pero aún así, me vienen a la cabeza varios momentos dignos de ser recordados; por ejemplo, dedicarme a machacar los botones de mi Brick-Game (una consola portátil baratita que sólo tenía un juego precargado en memoria... el Tetris) fue la manera habitual de pasar muchos de los ratos en los que cuando era niño, se suponía que debía de estar atendiendo a los profesores en la escuela.

Y claro, me convertí en todo un experto en el juego... ¡ninguno de mis amigos podía superar mi record y eso me hacía sentir el rey! Sin embargo, con el tiempo llegué a odiar la Brick-Game por la sencilla razón de que cuando las pilas se gastaban te veías obligado a comenzar el juego desde cero, ¡el record se borraba y perdías cualquier logro que hubieras conseguido! Hoy día siento exactamente ese mismo terror cada vez que apago mi Xbox y me doy cuenta de que no he salvado la partida.

No cabe duda de que los videojuegos han ido evolucionando hasta convertirse en prodigios tecnológicos, pero la sensación para mí es la misma que la de antaño: ¡cada vez que tengo que rejugar un nivel que ya he superado previamente, me siento como si me hubiera transformado en mi yo infantil y aquella consola Brick-Game hubiera regresado sólo para atormentarme!

Harrison Njoroge
Nakuru (Kenya)



Dibujo: Almudena Simón

¿Te gustaría participar en esta sección? Envía tus recuerdos, artículos de opinión, fotos, dibujos, manualidades y todo lo que se te ocurra a yoteniaunjuego@gmail.com

NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

